BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE

1990 MARCH 2月号増刊冬号 SOFT BANK

MEGADRIVE

ビープ! メガドライブ

480 YEN
1990年2月20日発行 第6巻2号通巻63号

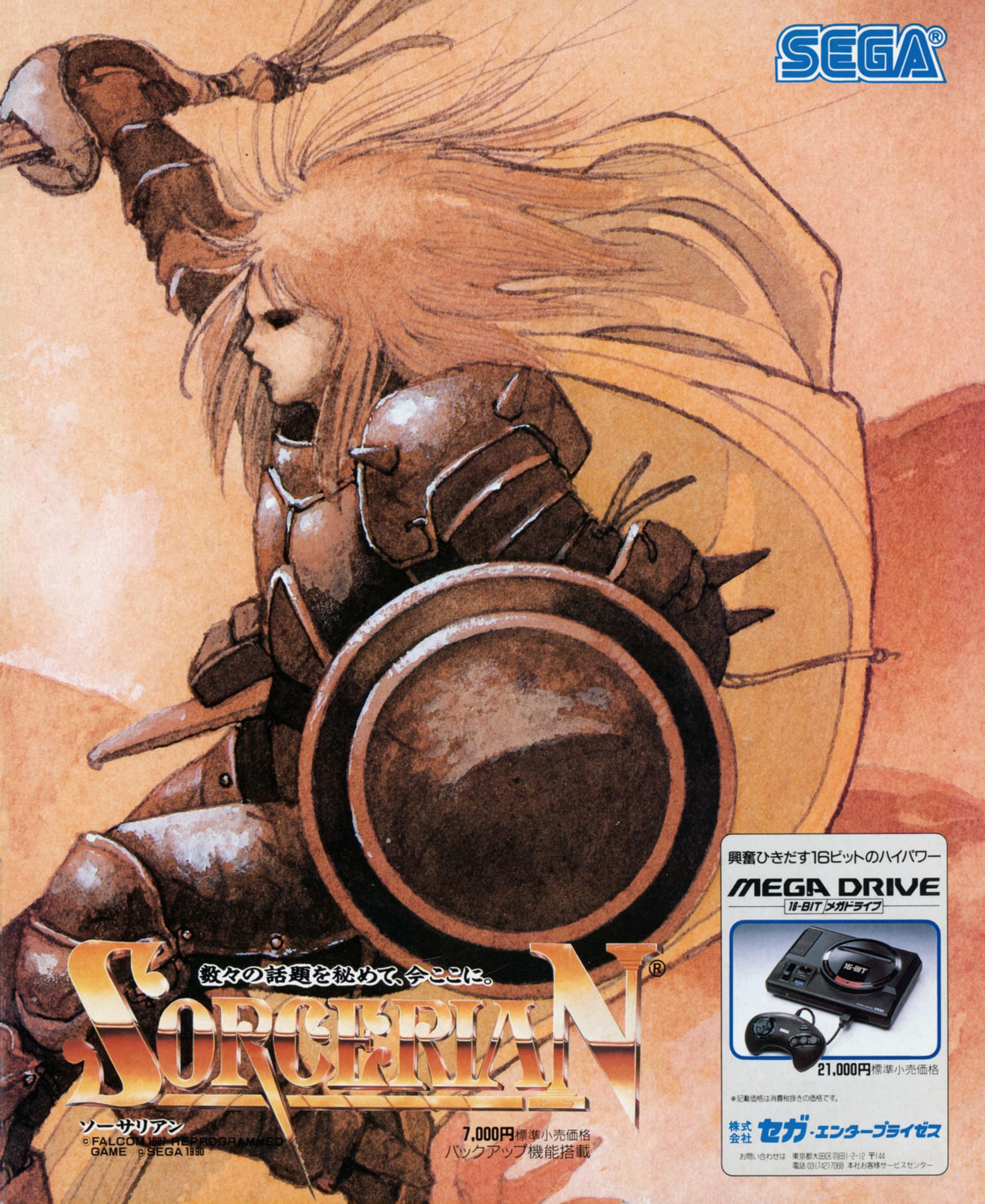
「ソーサリアン」のソフトが30人に当たる

ソーサリアン

特集 堂々16ページ・徹底マスターだ!

メガドライブはゲーム界を救えるか!?
メーカー、出版社、販売店による総力座談会

特別企画
300人の読者にドーンとプレゼント!
超ウルトラ・メガドラクイズ?

徹底マスター ソーサリアン〈後編〉
ニュージーランドストーリー
TEL TELスタジアム
重装機兵レイノス〈後編〉

Falcom FESTIVAL

ファルコム フェスティバル '90

'90

1990.3.26(MON) 新宿「ルミネ ホールACT」(P.M.16:00〜18:00)

(入場には、入場整理券が必要です。)

うきうき! ワクワク! 5大イベントが待っている。

1. **"ミス・リリア"グランプリ決定** 君の"リリア"のレコード・デビューがここで決定!
2. **J.D.K.バンド・スペシャル・ライブ** 噂のファルコム「J.D.K.バンド」遂に登場!
3. **うきうき! ワイワイ! ゲーム大会** あっと驚くプレゼントがいっぱい!
4. **「イース」O.V.A.16㎜映画上映会** 話題のアニメ版「イース」が大画面で見られる!
5. **勢揃いファルコム・バザール** ファルコム・グッズ即売とゲーム・プレイのお楽しみランド!

今、話題のメガドラ版「ソーサリアン」やCD-ROM版「イースI・II」、もうすぐ発売されるファミコン版「イースII」のデモやゲームプレイ。レコードの即売など、ここでしか体験できないファルコムファンにはたまらないイベント!

■後援 キングレコード株式会社　■協賛 HUDSON GROUP HUDSON SOFT® SEGA® ビクター音楽産業㈱ brother 角川書店

入場抽選券
Falcom F.F '90

ファルコム・フェスティバル'90に500名様を御招待!!

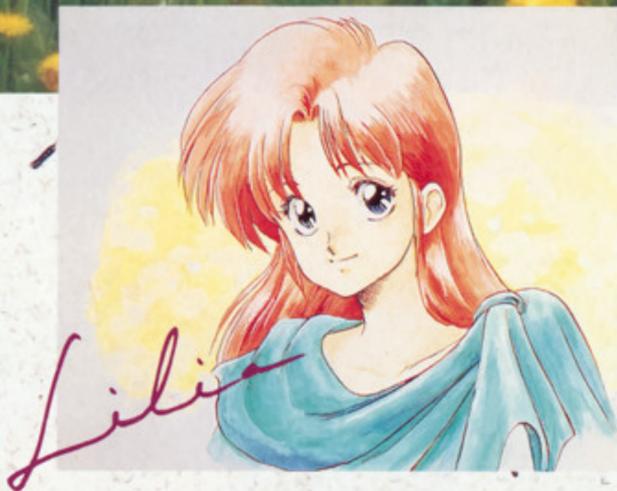
- 入場抽選券を官製ハガキに貼って住所、氏名、年令、職業を御記入の上、下記宛先までお送り下さい。
- 当選発表は、入場整理券の発送をもってかえさせていただきます。(締め切り:'90年3月10日消印有効)

〒112 東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽 キングレコード㈱ 映像事業本部「ファルコム・フェスティバル'90」係まで。

■主催 Falcom

何処にいる“リリア”

“ミス・リリア”大募集!!

君の“リリア”がキングレコードからデビュー！

“ミス・リリア”グランプリ

“リリア”を探せ！君の近くにいる“リリア”をどんどん、推薦して下さい。

応募要領

- 健康な14〜19才の女性なら、どなたでも応募できます。
- 自薦、他薦どちらでも結構です。どんどんお寄せ下さい。
- 応募される方の ①履歴書〈住所、氏名、年齢、電話、職業（学校名）、特技を記入〉 ②写真〈上半身、全身 各1点ずつ〉。

応 募 先

〒112 東京都文京区音羽2-2-2（アベニュー音羽） キングレコード㈱映像事業本部
“ミス・リリア”グランプリ係まで。

締め切り

'90年2月28日消印有効

選考方法

書類選考の上、直接ご本人へご連絡いたします。
※お電話によるお申し込み、 選考過程についてのお問い合せは一切お受けできません。

賞金と賞品
★グランプリ(1名)：レコード・デビュー（副賞50万円）
★準グランプリ(1名)：PCエンジン+CD-ROM^2（副賞10万円）
★グランプリ推薦者賞：PC-88+CD-ROM^2
★準グランプリ推薦者賞：PCエンジン+CD-ROM^2

［ファルコム・スペシャル BOX '89］ 6枚組の8㎝CDミニ・アルバムがファルコム・ファンの熱望により、①フュージョン ②シンフォニー ③ボーカル ④ブラス・ミックス ⑤ディスコ ⑥サラウンド・シアターを単品で各¥1,200（税込）で、

緊急2月21日発売決定!!

緊急特報

いよいよ発売迫る!

MEGA DRIVE

★人気ビデオゲームをさらにバージョンアップ!
★迷路+シューティングの痛快アクション!
★美しいグラフィックと多彩なキャラクター!

楽しみに待っていてくれた●
関係各社の皆さん

発売が遅れてごめんなさい!

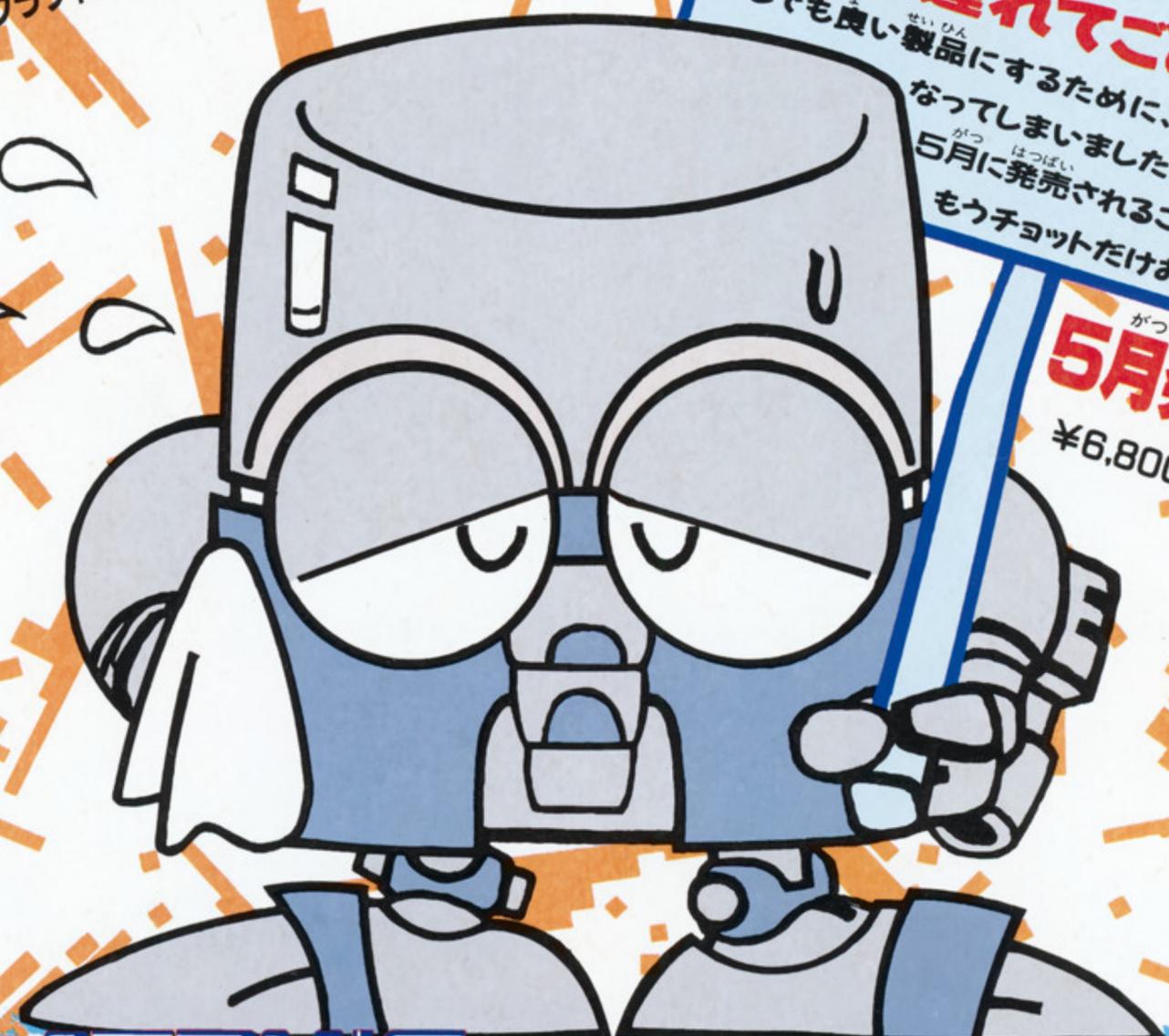
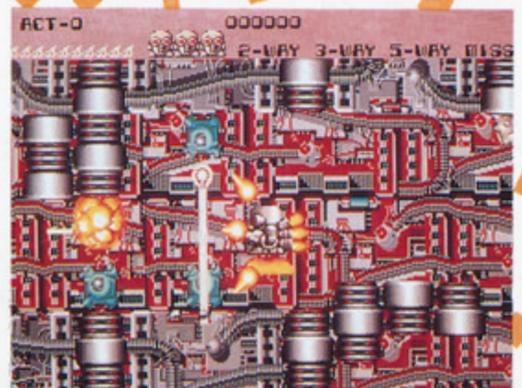
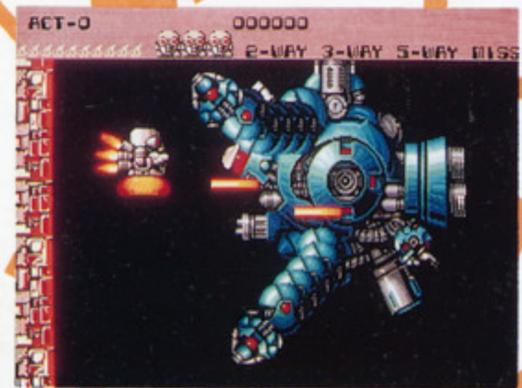
少しでも良い製品にするために、発売日が延び延びになってしまいました。でも、ようやく完成し、5月に発売されることになりました。
もうチョットだけお待ちください。

5月発売予定!
¥6,800(予価・税別)

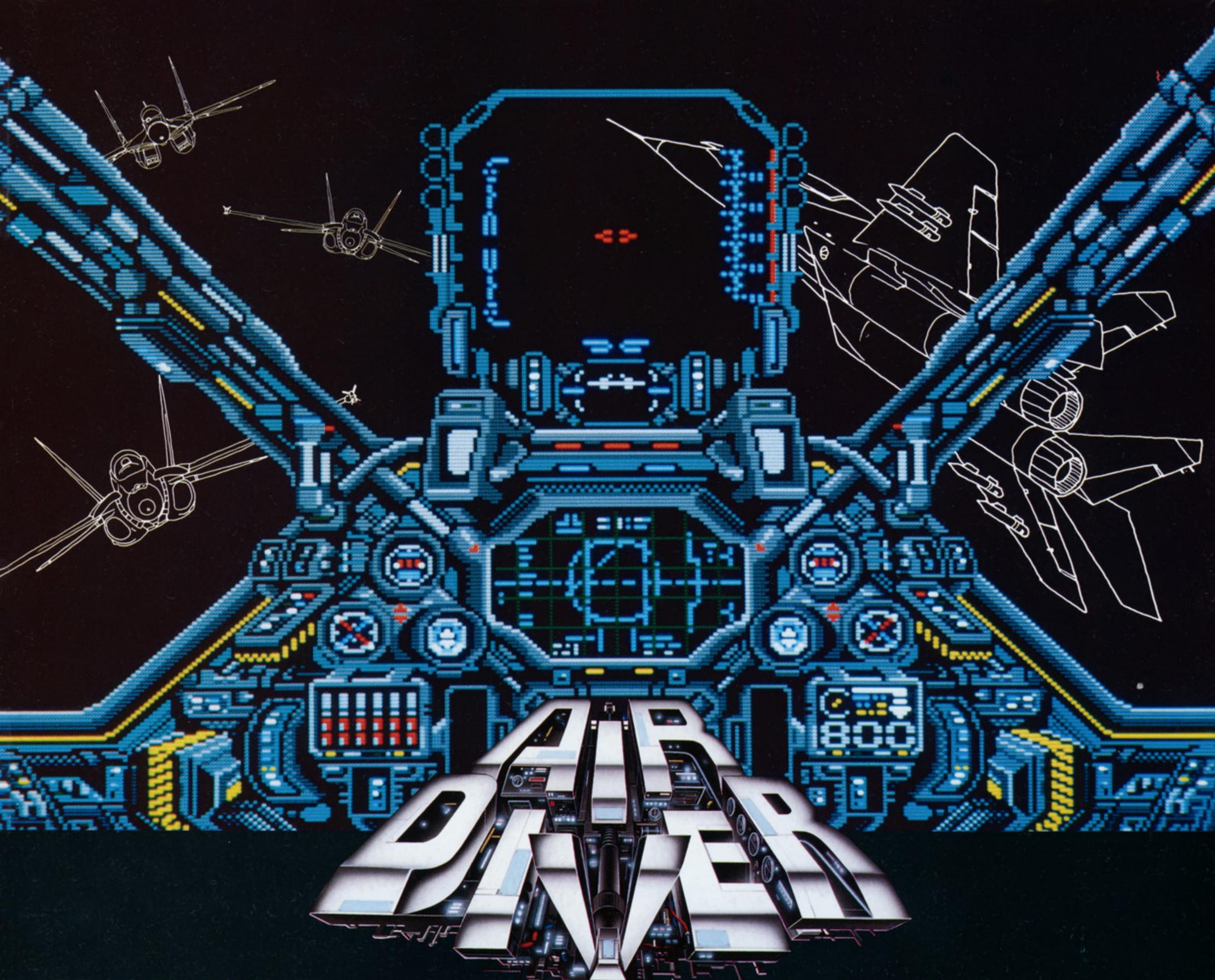
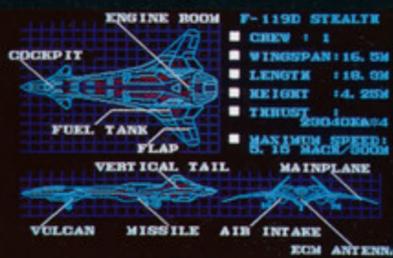
ATOMIC ROBO-KID
メガドライブ・カートリッジ
アトミック・ロボキッド

ACT-0 000000 2-WAY 3-WAY 5-WAY MISS

ACT-0 000000 2-WAY 3-WAY 5-WAY MISS

ACT-0 000000 2-WAY 3-WAY 5-WAY MISS

TRECO Total Leisure Planner
発売元
株式会社トレコ 東京都板橋区双葉町31-7 TEL.03(5375)6737

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGADRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。C UPL

AIR DIVER

戦闘エリアを選択するマップ。

F-119ステルスの全貌があらわに。

ツキユビ保険付(ウソ)

休みなく火を噴くバルカン砲、ロックオン即ミサイル発射！アフターバーナーを点火し、敵を回避しろ！ダイナミックな敵最新鋭戦闘機の来襲、不気味な敵要塞からの猛攻に、キミのコントロールパッドは荒れ狂う。臨場感溢れる3Dドッグファイトが、いま…(そこまで言う)。

リアルなコックピットはダテじゃない。

休みなく火を噴くバルカン砲の嵐。

エアダイバー

3Dシューティング・メガドライブ専用カートリッジ

3月発売予定 定価6800円(税別)

MEGA DRIVE

■アスミックテレホンサービス　メガドライブ専用▶☎03-235-5902■

発売元 ASMIK 株式会社アスミック

MEGA DRIVE

アクション・シューティング

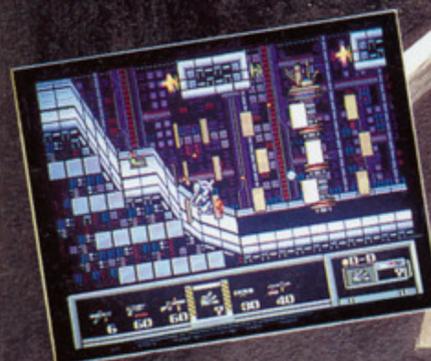
ASSAULT SUIT LEYNOS
重装機兵レイノス

木星の衛星「ガニメデ」、ここには資源採掘基地があり、外惑星条約軍第2機動師団が護衛のため配備されていた。
ある日、ガニメデ基地と衛星軌道上に待機していた師団艦隊との通信が途絶えた。基地では正体不明の熱源多数が降下してくるのを確認、ほどなくこれらは小型戦闘艦を含む戦闘部隊であることが判明。衛星上に展開していた第1突撃旅団に迎撃が指示され、AS(アサルトスーツ)隊が出撃していった。
「やつらを基地に近づけるな!基地を防衛しろ!」

宇宙の骸〈SPACE DEBRIS〉と果てようとも

CAUTION………未確認戦力、木星圏到達。

★多方向スクロールの広大なバトル・フィールド!
★美しいグラフィックとエキサイティングなBGM!
★①敵襲、②脱出、③大気圏突入、④前線基地、⑤奇襲、⑥総攻撃、⑦スペースコロニー、⑧終局の8つのシナリオ! ★豊富なオプション武器によるパワーアップ!

3月16日発売予定! ¥6,200(税別) 4メガROM

パズルゲーム　史上最大の

倉庫番

あの名作「倉庫番」が、ついにメガドライブに登場!ゲーム内容はもちろん、グラフィック・音楽も一段とグレードアップ。ますます「はまる」ゲームに仕上がっている。
キミは「押しの一手」で、どの倉庫室までかたずけられるか?

■1ステージ10面からなる全250面! ■美しいグラフィックと楽しいBGM! ■自分で倉庫室のデザインができるエディット・モード! ■自分がかたずけた手順を再現するトレース・モード! ■途中の面から始められるパスワード機能!

好評発売中! ¥5,200(税別) 2メガROM

you-ing メサイヤ MASAYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部 (直通)03-486-6588 (受付時間)9時〜18時

CONTENTS

BEEP! メガドライブ
1990 MARCH

カバーイラスト/伊川英雄　カバーデザイン/渡辺　緑(アート・サプライ)

遊びたい!!
ゲームの世界を広げる
EXCITING ENTERTAINMENT NEWS

BE メガニュース

宇宙体験をシミュレートする広大なアミューズメントパーク

スペースワールド

このところ事業がいろんな分野にクロスオーバーしている新日鉄が中心となって、4月福岡に「スペースワールド」を開設する。

これは本格的な宇宙生活の訓練を行う「スペースキャンプ」を中心に、21世紀後半の宇宙旅行を体験できる「スペースドーム」や、宇宙旅行の歴史をたどる「コズミックアイ」など、さまざまな角度から、"宇宙"を再現しようというもの。もちろん遊園地感覚で楽しめる「プラネッツ・クルーズ」や、「ブラックホール・スクランブル」などもある。

この「スペースワールド」をみてると、確かに"宇宙"はこれまで考えていた以上に、身近なものになりつつあるんだという印象が、ひたひたと押し寄せてくるはずだ。

さて、「スペースワールド」の最大の目玉は、なんと言っても「スペースキャンプ」だ。これは米国スペースキャンプ財団とライセンス契約して開設された、本気で青少年に宇宙飛行士の訓練をほどこしてしまおうという驚き桃の木の施設なのである。

ＮＡＳＡで実際に使われている機器でトレーニングしたり、本物そっくりの装置を使ってスペースシャトルの打ち上げから帰還までをシミュレートするカリキュラムが組まれているのだ。

ここで使われているトレーニングマシンがまたすごい。例えば「マルチアクシストレーナー」。これは同心円状に並べられたリングの中に座席が着いていて、前後左右さらに上下にも回転して、中に乗っ

①の中にあるルナ　エキスプレス

①のシャトル(出発)

SPACE WORLD

これがスペースワールドの全貌(ぜんぼう)だ!!

やはり①の中のシャトル(帰還)

た人を振り回すという恐怖のマシンだ。無重力空間での平衡感覚を養成するのだという。

そのほかにも、月面での歩行訓練をする「ムーンウォーカー」、無重力空間での身動きを疑似体験する「５ＤＦ」、宇宙空間での移動を訓練する「ＧＭＭＭＭＵ、アームＭＭＵ」、そして無重力状態がシミュレーションできてしまう「スペースボール」など、聞いただけでわくわくしてしまうようなすぐれものがいっぱいだ。

スペースキャンプは基本的には、青少年向けの訓練用コースで、小学生から高校生までを対象とした３泊４日コースが主体だが、一般向けの１泊２日コース、さらに時間がない人のための30分の見学ツアーも用意されている。九州では最大規模のアミューズメントパークとなるこのスペースワールド、宇宙時代にふさわしい体験を期待したい。　☎(093)671－2525

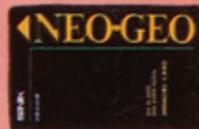
各施設の紹介

各施設の頭の番号はP10の図に対応しています

①**スペースドーム**／21世紀の宇宙旅行を体験できる世界でただ一つのパビリオン。スペースシャトルに乗って宇宙ステーション「コスモピア」に行き、そこから月の地下都市を見学する「ルナ・エキスプレス」、太陽系を１周する「プラネッツ・クルーズ」、そして宇宙を突っ走るジェットコースター「ブラックホール・エキスプレス」の３つのツアーに出発する。未来感覚あふれるアトラクションだ。
②**ステラファンタジア**／200人収容の大ドーム、その全天周スクリーンに繰り広げられるファンタジーロマン。
③**コズミックアイ**／人類の宇宙観の変遷を体験するパビリオン。
④**ギャラクシーシアター**／縦21m横28mの大スクリーンに映し出されるスペクタクル！
⑤**コスメディア「ジュピター」**／コンピュータグラフィックスとホログラフィを使った魔術のスタジオ。
⑥**スペースキャンプ**／マジメに宇宙飛行士の訓練を体験してしまおう。
⑦**ビッグバンプラザ**／お祭り広場。ここでいろんなイベントが開かれる。500人収容。
⑧**ディスカバリースクエア**／ロケット広場。
⑨**ファンファンキッズ**／子供達の解放区だ。
⑩**ミルキーウエイ**／銀河をモチーフにしたメリーゴーランド。
⑪**スペースカップ**／太陽系がそのままコーヒーカップに。
⑫**スペースバルーン**／レトロな飛行船型宇宙船で空中遊泳。
⑬**スペースコースター**／宇宙時代のジェットコースター。
⑭**スーパープラネット**／高速回転で生まれる強力なＧが売りもの。
⑮**コスモファイター**／小型宇宙艇を操縦してバトルを楽しむ。
⑯**アミューズメントセンター**／遊び疲れたらゲームでひと休み。
⑰**スペースバザール**／おみやげはここね。

速報!!

'90年代のゲームシステム
NEO・GEO登場！

これが驚異のニューゲームマシンだ

メモリーカードから広がるネットワーク

マルチビデオシステム本体

今年も始まったばかりだというのに、いきなりゲーム界がおもしろくなりそうだ。

ＳＮＫが１月31日に発表したＮＥＯ・ＧＥＯ（ネオ・ジオ／確か坂本龍一のアルバムにそういうのがあった）システムがそれだ。

このシステムは、１台のゲームセンター用マシンに６本のゲームソフトを内蔵し、プレイヤーは、６本の中からお好みのゲームをチョイスしてプレイするという、マルチビデオシステムとレンタルシステムの総称なのである。

レンタルシステムとは、ＮＥＯ・ＧＥＯというゲームマシンを使ったレンタルシステムのことなのだが、このハードがすごいのだ。

まずは、気になる性能だが、ＣＰＵは、モトローラ社の68000（メガドラと同じ８ＭＨｚ）とザイログ社のＺ80Ａ（初期のＰＣ-88と同じ４ＭＨｚのもの。メガドラはＺ80で２ＭＨｚ）と、極めてメガドラに近い。

しかし、ＲＯＭを複数扱うという特徴をもっているので、最大330Ｍビットまで、容量を拡大できる。

また、サウンドは、ＦＭ音源４音、ＰＳＧ３音、ＰＣＭ音源７音、ノイズ音１音搭載。表示発色数は、65､536色中同時発色4､096色だ。

単体では、現在のところ最高のゲームマシンということになる。

ＮＥＯ・ＧＥＯシステムの対応ソフトは、『ベースボールスターズプロフェッショナル』『ＮＡＭ-1975』『マジシャンロード』『ライディングヒーロー』等６本。

ただし、これらを一般に市販するというわけではなく、ＳＮＫが契約したレンタルショップでハードやソフトを貸し出す予定だ。

更に、メモリーカードの採用で、ゲームセンターのマシンとＮＥＯ・ＧＥＯのデータを互換できるという、画期的な試みがなされている。

まさに、家庭にいながらゲームセンターの気分が味わえる時代になった、といえるだろう。３月の発売まで、君は待てるか？

若き魔術師・エルタが主人公の『マジシャンロード』

ハリハリのシューティング『ＮＡＭ-1975』

『ベースボールスターズ プロフェッショナル』

『トッププレイヤーズゴルフ』

CES'90 レポート

今回のカリフォルニア通信は、1月6日から9日にかけて、ラスベガスで開催された THE 1990 INTERNATIONAL CONSUMER ELECTRONICS SHOW（略してCES）のレポートをお届けしよう。アメリカでのジェネシス（あちら版メガドライブ）のフィーバーぶりを、とくとご覧あれ！

６４３３と６４５５がセガ、６０３２と６０５４が任天堂、６７１５がタイトー、６７４５がコナミのブース

(1)セガのブースの受付。やはりショーの本場だけあって演出がにくい
(2)(3)見よ！『ゴールデンアックス』の迫力を。デモプレイをするお兄さんは、ちょっとコワイ
(4)『ムーンウォーカー』のデモプレイのお兄さんは、すっかりマイケルになりきっている
(5)無気味な『ファンタシースターII』担当のお姉さん。魔女といっても不思議はない
(6)テクノソフトの『サンダーフォースIII』は、結構盛り上がっていた
(7)(8)エレクトリック・アーツとマイクロプローズのブース。そのうち日本へ上陸するかも
(9)アメリカでは、まだ人気の衰える気配がないマスターシステム
(10)先月号で紹介したパワースティック
(11)マリオといえば、そう、ここは任天堂のブースなのである
(12)ゲームボーイはあちらでも人気のアイテム
(13)ＮＥＣターボグラフィックス16で真剣に遊ぶオタクそうなおじさん
(14)こういう変なブースもアメリカ的だなぁ
(15)タイトーのブースもなかなか盛況だった
(16)(17)プレスリリース用の『ムークウォーカー』の画面写真。マイケルの顔は、果たして半年後も同じだろうか

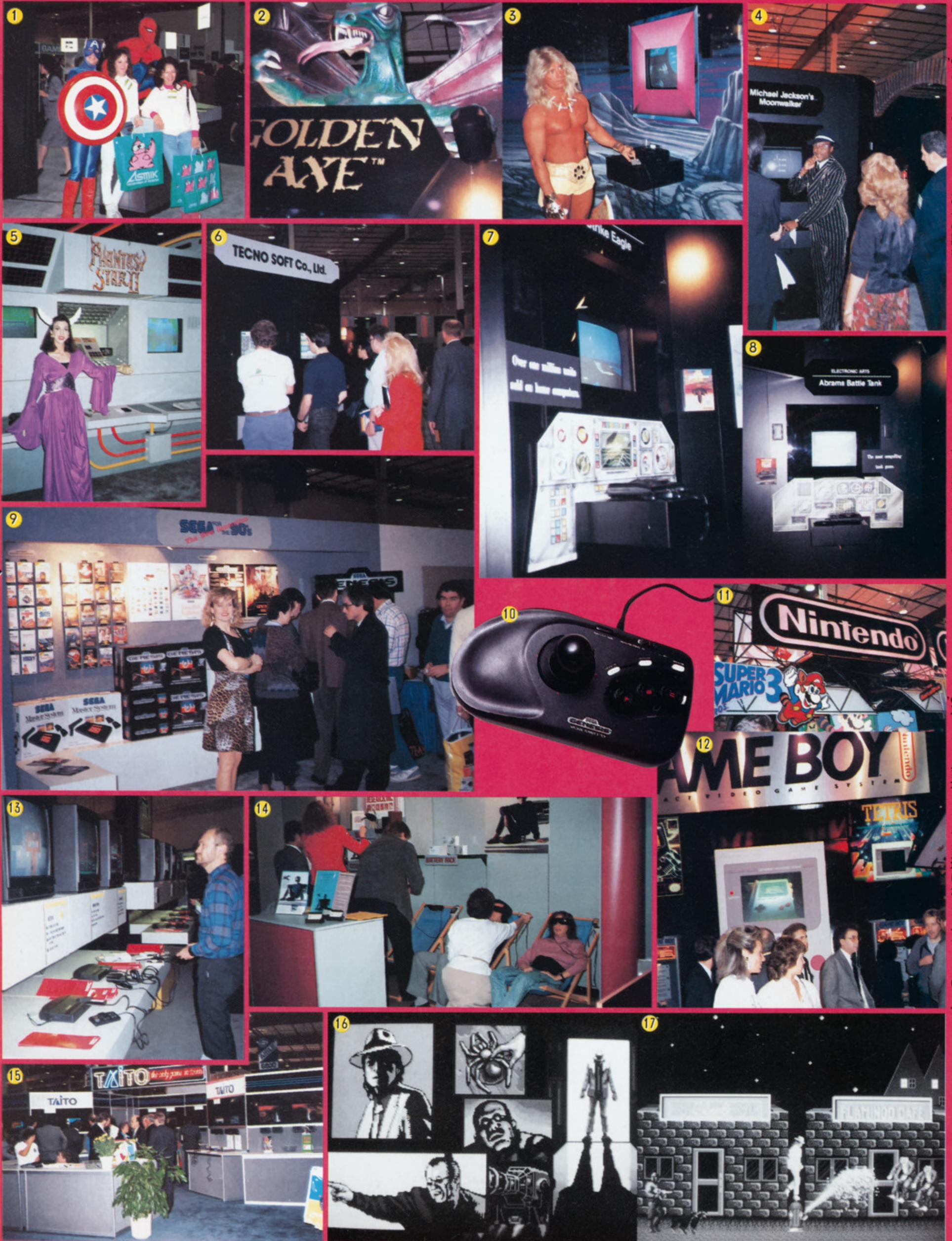
今回のＣＥＳの話題は何といっても、ジェネシス『ムーンウォーカー』だ。

このゲームは、ご存じマイケル・ジャクソンの、同タイトルの作品をモチーフにしたアクション・ゲーム。マイケルのリズミカルなアクションに併せ、彼のヒット曲（「バッド」「ビート・イット」等）が流れるところがポイントになっている。

セガばかりではなく、エレクトリック・アーツ、アクティビジョンといった地元アメリカのメーカーも、ショーアップにかなり力を入れていたようだ。

また、テクノソフトの『サンダーフォースIII』等日本のソフトも、結構人気を集めていた。

もちろんショーというからには、ジェネシスばかりでなく、ＮＥＳやＮＥＣターボグラフィックス16の新作ソフトも、ドーンと展示されていて、なかなかの盛況だったのだ。あちらでは、第２次ゲームブーム到来といったところか。

というわけで、百聞は一見にしかず。とにかくＣＥＳをグラフィティふうにレポートしてみよう。

◎CES'90のセガのカタログを20名の読者にプレゼントします。2月15日(消印有効)までハガキでBEメガ・CES'90係まで。発送をもって当選にかえさせてもらいます。

NEW RELEASE SCRAMBLE

最新ソフトをキャッチ・アップ！

新作スクランブル

サンダフォースⅢ

テクノソフト／6月初旬発売予定／価格未定／SHT

SHTの最高傑作、再び登場！

昨年大ヒットした『サンダフォースⅡMD』を上回る本格派SHTが帰ってきた。さらに磨きのかかったグラフィックを堪能（たんのう）してくれ！

待ちに待ったテクノソフトの『サンダーフォースⅡMD』の続編、『サンダーフォースⅢ』の画面写真を公開するぞ。

『サンダーフォースⅢ』は、前作で好評だったところをさらにバージョンアップ、不評だったところを改良する、といった親切設計がなされている。前作と比較しながら、ゲーム内容を紹介したい。

●ステージ構成……１面ごとに各星を回っていくが、背景の仕掛けはさらにバリエーションに富んだものに変わった。また前回不評だったトップビュー面を完全削除して、サイドビュー面のみの横スクロールＳＨＴとなった。ステージ数は、前回同様の全８面を予定している。

●スクロール……前回の加減速スクロールに上下斜めの強制スクロールを追加して、より多彩なスクロールを入れた。ただし、自機位置での上下スクロールはなくなる。これは画面外からの攻撃を回避するためと、上下強制スクロールに対応するためだ。

●武器とアイテム……武器は、チェンジシステムは前作を継承するが、さらにハデなものになった。アイテムはユーザーの要望に応えて、スピードアップ&ダウンのものを追加した。

その他、難易度もさらに明確になり、ＢＧＭも新たに新曲20曲が入る。全体的に前作を越えたデキになっていて、発売までのあと４カ月が待ち遠しい。

『サンダーフォースⅢ』のタイトル画面。今度は宇宙が舞台になるらしい。

5つある星の中から最初のステージを選ぶ方式は、IIのステージセレクトに似ているね。

打って変わってキレイな色使いをした背景だ。敵キャラもさらにユニークなものが増えた。

メカっぽい敵要塞の中を突っ走るマイキャラ。細かいグラフィックは前作を上回る。

武器もよりハデになった。詳しいことはまだ分からないが、種類も増えるかもしれない。

これはどこのボスキャラか？　鋭い相手の攻撃をかわして、反撃だ！

インセクターX

ホット・ビィ／6月発売予定／価格未定／SHT／©1990HOT・B CO.,LTD LICENSED BY TAITO CORP.

虫の大群がキミを襲う!

ビデオゲームからの移植とはいっても、これはすでにオリジナルの領域に達している。SHTファンを唸らせることは間違いない。

タイトル画面。グラデーションがなかなか気に入ってしまった。メガドラなら当然かな。

『インセクターX』といえば、新作ソフトスケジュール表を見逃さない読者なら、もうおわかりだろう。『火激』に続くホット・ビィの第2弾で、昆虫の世界を舞台とした本格派横スクロールのSHTゲームだ。

タイトーのビデオゲームからの移植ではあるが、コミカルタッチなものからリアルタッチに一新されており、敵キャラのメカ昆虫が不気味に迫ってくるのだ。今回は写真を入手したので、それを見ながら紹介していこう。

プレイヤーはメカ昆虫に合わせたリアルタッチの小型人間という設定だ（何となくトンボに見えてしまうなぁ）。ゲーム内容は、`メカドラ用のオリジナルサウンドと虫の視点によるビジュアルを背景に、パワーアップとスペシャルウェポン（対空・対地の2タイプでプレイ中でも交換が可能）を駆使して、猛烈な敵の攻撃をかわしながら巨大なボスを撃破していく。

ゲームの舞台は全5ラウンドだ。砂漠、高原、都市、密林、地下帝国という構成になっている。一見少ないような気もするが、ラウンド1を例にとると、砂漠を越えオアシスを通り抜けピラミッドの中へ突入する、というドラマが広がるのだ。決して短くはないだろう。

プレイヤーの攻撃には、最初から装備しているノーマルショットと、中ボスを倒したときに現れるアイテムを取ることによって使用できるスペシャルウェポンがあり、前者は6段階、後者は4段階パワーアップしていく。特に対地ミサイルに関しては、既存のメガドラSHTになかったものなので、ユニークな印象が残る。

ノーマルショットのパワーアップ最大バージョン。卑怯なほどに頼もしいぞ。

これを見た時には、マジで美しさに魅せられてしまった。こんなリアルで、配色も素晴らしいボスはなかなかいないぞ。ぜひこの他のキャラも、こんな感じに作ってほしいなあ。

発売予定が6月なので、まだあまり情報がなく、今回はこの程度しか取り上げられなかったが、新たな情報が入りしだい引き続き新作スクランブルでカバーするぞ。

ファイナルブロー

タイトー／6月下旬発売予定／価格未定／ACT

ヘビー級のパワーが炸裂!

『ニュージーランドストーリ』に続く、タイトーの第2弾はこれ! リアルなグラフィックが画面から飛び出すボクシングゲームだ。

タイトーからのメガドラ第2弾は、ゲームセンターで好評活躍中の『ファイナルブロー』だ。現在のところ開発は順調に進んでいて、デキもかなりいいと、セガの開発が言うほどだ。

ゲーム内容を紹介しよう。『ファイナルブロー』は、性格の異なる5人のヘビー級ボクサーから1人を選び、残りの4人の選手を粉砕して、王座を勝ち取るボクシングゲームだ。選んだプレイヤーをレバーとボタンの組み合わせで操作すると、フック、アッパー、ダッキングなどのさまざまなリアルアニメーションを見せてくれる。また条件によって、コークスクリューなどの必殺ブローも炸裂するのだ。

ゲーム画面はリングを真横から見たサイドビュー。一目見るとあのマークIIIの『ロッキー』を思い出すが、内容はそれを大きく上回るデキなので心配には及ばない。ほぼビデオゲーム版に近い完成度なのだよ、諸君。

細部まで書き込まれたゲーム画面。これがうねうね動くからすごい。

ファイト! 試合風景も本物そっくり。君はチャンピオンになれるか。

東洋系のボクサー金。スピーディーなボクシングが大得意。

ダイナマイトジョー。彼もピーターを飼っているのだろうか!

時の継承者 ファンタシースターIII

セガ／4月発売予定／価格未定／RPG

お待たせPSIII情報第2弾だ！

ついにPSIIIの写真を入手。今までのPSシリーズを越える超大作にメガドラパワーが炸裂するぞ！

前々号でPSIIIの企画進行中のニュースを紹介したけど、今回はなんと写真を公開できるところまで進んでいるのだ。4月発売には間に合いそうな感じなので、みんな安心してくれ。次号では徹底マスターで紹介できると思うので、期待して待っていてくれ！

前号の付録のカレンダーでも紹介したイメージイラスト。カッコいい。

PSIIIはこうなる!?

ところで、PSIIIに4つの新しいチェックポイントがあることは、すでに紹介済みだったね。ここではもう一度簡単に紹介しておこう。

①マルチシナリオ&マルチエンディング

ストーリーは、小さな国の王子ケインの3世代にまたがる物語で、プレイヤーはその3世代の主人公の旅を順に経験していく。ケイン、ケインの子供、そして孫へと世代が代わるごとにシナリオが分岐していくので、そのエンディングの種類も4パターン程度が用意されているらしい。主人公がどういった人生を歩み、世界がどのように展開していくかは、プレイヤーの判断やその個性による、というわけだ。

②新しいパーティーシステム

1つのシナリオで、5人がパーティーを組んで旅をするが、そのうち2人は、戦闘中に命令をきかないことがある。どのような行動をとるかは、主人公への〝信頼度〟(仮称)で決まってくる。信頼度が高ければプレイヤーに有利になるように行動するが、逆に低ければ戦いをさぼったり、敵に寝返ったりすることもある。信頼度の上昇はキャラによって多少の違いはあるが、メンバーに愛情をもって接していれば、ほとんどの場合は上がっていく、とのこと。『妖精王の帰還』のEP（エモーショナル・ポイント）に似たものではないか、と思う。

③大迫力のサウンド

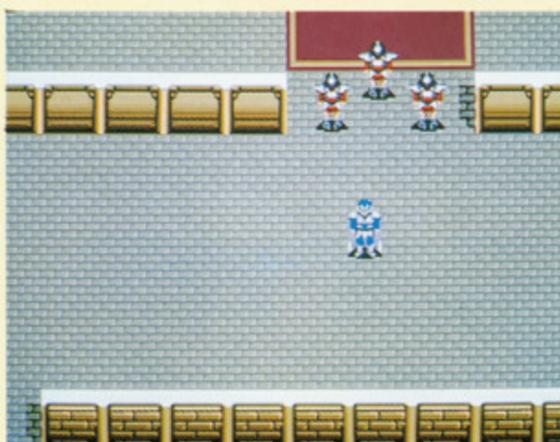
メガドラの持ち味の一つが、サウンドだ。このゲームでも、かなり凝ったものを用意しているらしい。戦闘中や移動中のBGMは、その時のパーティーの状態によって変化する。例えば、戦闘中に味方が苦戦している時と元気一杯戦っている時のBGMは違ったものに、またパーティーのメンバーが増えるにしたがって演奏パートが増えたりと、プレイヤーの感情をそのままサウンドで表現することによって、ゲームをより盛り上げようという新しい試みを図っている。

④PSシリーズとしての関連性

どのような関わりをもつかは今のところはっきりしてないが、前作のPS、PSIIとストーリー上に深い関連性がある、とのこと。どうなるか、今から楽しみだ。

また乗り物も、空、海で使えるいろいろな乗り物が登場するらしい。

（↓画面写真は開発中のものです）

お待たせPSIIIの画面写真だ。まずは町の中から。今までのPS、PSIIとは感じがかなり違った、中世的な雰囲気があるね。

城の中だ。画面の上のほうには、王様が控えている。今回紹介できるのは、この部分まで。全体的には『ヴァーミリオン』に似た感じ。

フィールド上の画面。緑にあふれた大地を冒険する主人公ケイン。彼の行く手には、多くの苦難が待ち受けているのだ。

ライアとオラキオの戦い――『時の継承者 ファンタシースターIII』はこうして始まる

千年前、空を自由に飛び回り、そして月の軌道までをも変えられるほどの高度な文明社会をもつ世界があった。

しかし、ある日、自らモンスターを創り出すことができる不思議な力をもつ〝ライア〟という少女が生まれたときから、平和に満ちていたこの世界に突然異変が起きた。彼女は世界征服を企み、自分と同様な力をもつ者たちを集めたのだ。そして世界の大部分は、一瞬のうちに彼女とその片腕のエシル家の公使の率いるモンスター軍団の前に征服されてしまった。

その時1つの国にある青年が現れた。名前は、〝オラキオ・サ・リーグ〟。

彼は、高度科学技術の生み出したロボット軍団を率いて、ライアのモンスター軍団に戦いを挑んだ。突然のロボット軍団の出現に、一時は混乱を呈したライアのモンスター軍団であったが、体勢を立て直してからは、エシル家の公子の奮戦もあり、互角の死闘に転じた。

戦いの中で、オラキオの最も信頼するロボットのミューンとサイレンは行方不明となったが、オラキオもエシル家の公子を宇宙のかなたに追放することに成功した。そして、いよいよライアとの一騎打ちが始まった。しかし、結果は共にあいうちとなり、2人ともこの世界から姿を消した。

長く激しい戦いにようやく終止符がうたれたが、その代償も大きかった。科学技術を支えていた装置と記録は修復不可能なまでに破壊され、高度な文明社会は完全に崩壊した。そして現在まで、人々の生活は中世までに逆行したままで、かつての文明社会は神話と伝説の中でしか語られることがなくなってしまった。その後、当時オラキオに属して戦った人人の子孫を〝オラキオの民〟と、そしてライアに属して戦った人々の子孫を〝ライアの民〟と呼ぶようになった。

そうして〝ライア＝オラキオ戦争〟から、千年たった今、オラキオの民の住む城のそばの海岸に記憶をなくした1人の少女が流れ着くところから、この物語『時の継承者 ファンタシースターIII』が始まる……。

フェリオス

●ナムコ／発売日未定／価格未定／SHT／Ⓒ㈱ナムコ

ペガサスに乗り、アルテミス救出しろ

日に日に読者の期待が高まる『フェリオス』は、写真を見ればわかるように、想像以上の出来に仕上がりそうだ。

ついにナムコの参入第一弾『フェリオス』の写真を入手したぞ。今回は正真正銘メガドラ版の写真である。じっくり拝むように。

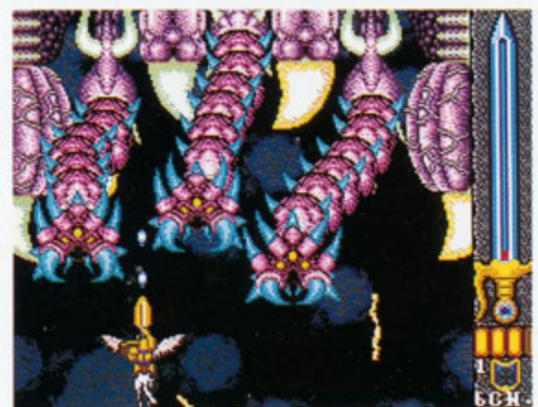
アポロン！助けにきて!!

後ろからも、黒い騎士が襲いかかってきたぞ。要注意だ。

気になるゲーム内容だが、基本的にはビデオゲーム版と同様になるようだ。もちろんストーリーやゲームシステム、エリア数はビデオゲーム版と一緒。しかも驚くことに、敵キャラクターはオリジナルまで加わっているそうだ。ナムコのがんばりようがうかがえるね。

さてメガドラ版製作に当たって、もっとも壁になるのは、やはり拡大・縮小・回転など、グラフィックのエフェクト。ビデオゲーム版はハードで行っていたが、メガドラにはそのような機能がないので、本物ソックリにすることは不可能。しかしソフト上で疑似的に拡大縮小させているので、雰囲気は残っているんじゃないかな。そして、『フェリオス』もうひとつの魅力に（？）アルテミスの声というのがある。ビデオゲーム版では○○ちゃんの声優というコトで一部で話題になったが（なってないか）、残念ながらメガドラ版では再現するのは難しいかもしれない。でもナムコは、まだあきらめてはいないぞ。

パワーを貯めて射てば、凄い威力を発揮するアポロンの剣。

ボス・メデューサとの対決。弱点は頭だろうか？

3つの首でいっぺんに攻撃されたら、さすがのアポロンも……。

発売は梅雨時が濃厚となっているようだ。もうしばらく待てば、あの『フェリオス』が家で遊べてしまうぞ。待ちきれない人は、とりあえず近くのゲーセンで遊びまくるのもいいかもしれない。次号ＨＯＴメニューでの続報を待て。

スーパーモナコGP

セガ／5月発売予定／価格未定／RAC

メガドラ版スパモナ、制作快調！

人気体感ゲームを次々とメガドラに移植するセガから、今度はスパモナが。モナコＧＰを君は制することができるか！

ゲームセンターでただ今大人気中の『スーパーモナコＧＰ』が、メガドラに移植進行中という、ウレシイ報告をしよう。まずはこの美しい画面写真を見てくれ。どーだいキレイだろう。まさしく目からウロコがボロボロの気分だよね。

ビデオゲーム版では、実際のモナコＧＰを忠実にシミュレートしたコースを、ギアシフトの異なる３種類の車で走行したわけだが、メガドラ版もこれと全く同じで、完全移植版になる。ただ家庭用のゲームとして考えると、これだけでは物足りない感じがするので、さらにオリジナルモードが加わるらしい。例えば、『スーパーハングオン』のオリジナルモードみたいなものかもしれない。開発側でもスパハンのうまくなかったところを考えて作っているので、当然あれよりはおもしろくなるだろう。でも具体的な内容については、現時点ではまだわからないんだ。

次回ではゲーム中の写真を公開する予定だ。

ビューティフルなデモ画面。金髪だから破壊力抜群!?

オートマチックから7速マニュアルまで、自分にあったものを選ぶ。

バックファイヤーを上げるマシン。絵になるワンカット。

別売コントローラーが欲しい

モナコＧＰといえば、あのレオタード姿のＧＡＬなんだけど、ここではあの特異な操作方法のウイングシフトについて考えてみた。このウイングシフトは、ぜひとも別売でハンドル（コントローラー）を作ってもらいたいなぁ。このシステムなしでは、モナコＧＰは語れないのだから。

でも実現は難しいだろう。このゲーム以外に使えないとなるとね。いっそのこと限定で100台くらい作って、通信販売というのは、いかがなものでしょうか。やっぱりだめだろうなぁ。

DJボーイ

セガ／4月発売予定／価格未定／ACT

コミカルなのにムズイぜ！

早くもメガドラに登場する『ＤＪボーイ』。あのデーモン小暮の声は、今回も聞けるのだろうか。

デーモン小暮の音声合成でゲーセンを騒がせた、セガのビデオゲーム『ＤＪボーイ』がメガドラに移植される。

コミカルなキャラクターのダイナミックな動きが心地よい、ストリートファイティングゲーム。プレイヤーは主人公の少年ボブとトムを操り、にっくき不良少年団に立ち向かう。

少年たちのアクションは、パンチとキック、それとジャンプの３種類。３ボタンに最も適した操作方法だ。ちなみに、ビデオゲーム同様２人同時プレイになるか否かは現在のところ未定だ。

取材時点で完成度30％だったので、発売はまだかなり先になるとのこと。これから制作にあたっていろいろな変更点も出るだろうが、一番気になるのはデーモン閣下のボイスだ。どうなるのだろうか。とにかく開発にあたるＫＡＮＥＫＯさんの手腕に期待したい。

メガドラ版の開発画面。キャラクターはよく動くよ。

こちらはビデゲーだ！

クレーンにぶら下がって移動したりする。落ちたら助からないな。

おばさんボス。動きが素早く技のキレも鋭い。要注意人物だ。

とってもメリケンチックなタイトル画面。外人に受けそうね。

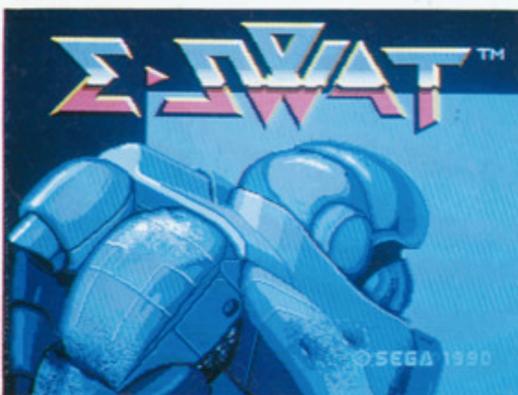
E SWAT

セガ／5月発売予定／価格未定／ACT

警官出世物語のACTだ！

1つのゲームで2つのゲーム性が楽しめる、ちょっと欲張りなゲームだ。メガドラでもこの部分は完全移植してほしいなぁ。

昨年の11月に発売されたセガの人気ビデオゲーム『E SWAT』が、早くもメガドラに登場する。

『E SWAT』は、近未来都市にはびこる凶悪な犯罪組織に立ち向かう特殊部隊の活躍を描いたアクションシューティングゲームで、ビデオゲームでは新米警官が“E SWAT”に入隊するまでの下済み時代出世編と、それからのシンジケート激闘編の2部構成になっていた。1部は普通の警官、2部は多種の武器が付いたパワードスーツICEを着た特殊警官と、それぞれが違ったプレイヤーで楽しめるというアイデアがとても斬新だった。はたしてメガドラ版に、これが採用されるかどうかは今のところはっきりしていない。もしかしたら、『E SWAT』を題材としただけの、原作とは違ったタイプのACTになるかもしれない。現時点では、ゲーム全体の雰囲気といったものもまだわからないので、これ以上詳しく紹介はできないけど、きっと満足いくものができるだろう。

タイトル画面も、原作とは違った感じ。なんかアニメっぽいな。

パワードスーツを着込んだ警官さん。ここぞとばかりにうさばらし。

こちらはビデゲーだ！

ゲームは下っ端の警官からスタート。手柄を立て、エラクなれ。

数々の勲功を立て、ついに出世した2人。笑顔がとってもサワヤカ。

乞う、ご期待！

パトレイバー

セガ／4月発売予定／価格6,000円／ADV

原作の雰囲気そのままのアニメに期待！

メガドラでは珍しいADV。読者の期待も高く、アニメするシーンはメガドラならではのデキだ。後はゲーム内容がどうなるかだが……。

『ファンタシースターⅢ』『ソーサリアン』の次に読者の期待が寄せられているゲームは、『パトレイバー』。内容は、原作のストーリーを再現するコマンド選択方式のADVで、実にオーソドックスな感じだ。そして、グラフィック、演出、サウンドは、今までの家庭用のゲームマシンにはなかったデキで、原作の「機動警察パトレイバー」の世界に君をすぐに引きずり込むだろう。

例えば、全ての画面がアニメするとか、メッセージがフルボイスだとか、枚数500を越える画面によって濃厚で綿密なシナリオなどが期待できるとか(あくまでも予想だよ)。とにかくメガドラの性能をフルに活かしたゲームなら、このくらいのことはできるに違いない。

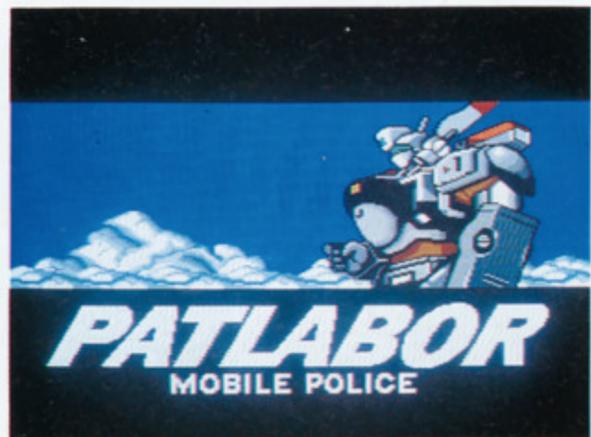
今回は、とりあえずここまで。新しい情報が入りしだい、随時新作スクランブルで紹介するつもりなので、来月のBEメガも期待して待っててほしい。

レイバーなるロボットも続々登場。メカフェチには応えられない？

⬅後藤隊長だ！

最初は特車二課の連中にあいさつ回りだ。ここでも挨拶は重要。

➡太田さんだ！

シューティングルームで太田さんを見つけた。とりあえず「ちぇーす」。

かっちょいいタイトル画面。オープニングは映画の予告編さながら。

最新作のホット・メニューを宅配します

★BEメガ・ホットメニュー★

BE-MEGA HOT MENU

アフターバーナーII

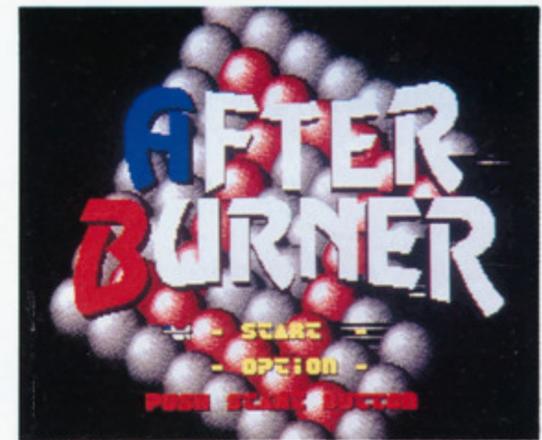
電波新聞社／3月20日発売／価格未定
SHT／ⓒSEGA1987 DEMPA1989

セガ体感ゲームの名作が電波新聞社の技術力の結集によってここに登場！ まさしくゲーセンの感覚を家庭にまで持ち込むことに成功したメガドライブの威力を思う存分堪能してくれ!!

あの迫力が家庭のTVで

セガといえば体感ゲーム。最近では、その体感ゲームを製作したスタッフによるアクションRPG『ヴァーミリオン』が大ヒットしたようだけど、やはり体感ゲームの豪快さは、アクションゲームでしか味わえないよね。

そう思っている人の声が届いたのか、なんと『アフターバーナーII』が、メガドライブで遊べてしまうのだ。しかも発売元が、パソコンX68000用『アフターバーナーII』で好評を博した、あの電波新聞社とくれば、期待するなってほうが無理だ。

結論から言ってしまうと、メガドライブ版は二重マルをつけたくなるくらいのデキ。ゲームセンターの迫力を家庭のTVで楽しめるぞ。

多数のボールがグリングリンしてしまうデモも、そのまま移植。

気分はパイロット!?

『アフターバーナーII』を知らないという人のために、ちょっとだけビデオゲーム版の説明をしておこう。

西暦199X年、世界勢力はA国とZ国に2分され、冷戦状態が続いていた。A国の海軍にいるキミに、極秘司令が下った。

その司令とは、敵国の領空を強行突破して、秘密兵器の情報ディスクを軍の秘密研究所に届けるというものだった。

とまあ、こんな感じのストーリーなんだけど、肝心のゲームはバリバリの3Dシューティングゲーム。戦闘機に乗り込み、近づいてくる敵機をバルカン砲と誘導ミサイルでけ散らすという、なんとも豪快なゲームなのだ。

このゲームの特徴は、なんといってもスピ

デモンストレーションコーナー

あんまりスピードが速いので、スキ間だらけになっているけど、このデモは必見だぞ。というわけで、デモのコーナーを開設してみました。じっくり見てね。

ード感があるってコト。遠くからものすごいスピードで近づいて来る敵機の迫力は、実際に見てもらわないことには話にならない。しかもグリングリン回転までしちゃうのだ。

音響効果もかなりハデだ。ＰＣＭをふんだんに使って、ギターをもサンプリングしていたのにはビックリ。スピード感のあるゲームにハデなロックがピッタリ合って、さらに盛り上げている。

これだけ書けば、『アフターバーナーII』がどんなにすごいゲームか、そして高度な技術を駆使してできているゲームかがわかってもらえたと思う。でも同時に、果たしてこんなにすごいゲームが、メガドライブで再現できるのだろうか、という不安がこみ上げてきた人もいるだろうけれど。

空母“セガ・エンタープライゼス”から発進。ん？　何かヘン？

メガドライブでここまでできる

あんまりすごいすごいと言っても、読者の方々には伝わりにくいだろうから、どこがすごいのかを具体的に説明していこう。

と、その前に、移植の方法として、よい移植の条件というのを考えてみたいと思う。

一番いいのは、本物と寸分変わらないというもの。まあこれはハードの違いもあるので、今回の『アフターバーナーII』に関しては不可能。

次にいい移植というのは、オリジナルのおもしろさを移植したもの。たとえ絵は汚くなっても、音がヘボくなっても、それでもおもしろいゲームってあるでしょ？　そういう移植も理想だよね。つまり、そのゲーム最大のウリになっている部分を分析し、それを再現するべく作っていく、という方法だね。

では逆に、悪い移植とはどんなものか。絵だけが本物そっくりで、動きがカクカクだったりすると、もうそれだけでオリジナルのイメージが崩れ去ってしまう。まあオリジナルの動きもカクカクなものなら仕方ないけどね。

左エンジンが火を吹く。こうなってしまったら、助かる手段はない。

前置きが長くなってしまったけど、今回の『アフターバーナーII』を考えてみよう。

このゲームのウリは、あのスピード感と、ミサイルでバコバコ敵機を倒す爽快さ。メガドライブ版でもこの点はしっかり再現してある。

その代償（？）として、絵が多少グレードダウンしてしまったが、これはスピードと絵とのウエイトを考えた末のコト。スピードを再現するためには仕方がないというくらいの、ガマンできる範囲だ。

それともう一つ。音楽についても書かなければなるまい。

ちょっと詳しい人なら知っているかもしれないけど、メガドライブの音源は、ＰＣＭを１音だけしか再生できない。ところがこのゲーム、なんとＰＣＭ３音も同時発声しているのだ。

つまりドラムを鳴らしながら、敵機破壊の音を鳴らしていても、まだもう１音発声できる余裕があるのだ。これによって、音響面でもビデオゲーム版に近づき、臨場感も高まるというわけだ。

このとおり、この『アフターバーナーII』を見ると、制作者側のやる気みたいなものがヒシヒシと伝わってくる。こんなゲームがたくさん発売されれば、メガドライブユーザーも大喜びなんだけど……。

『アウトラン』とか、『ルマン24』とか、『ダライアスII』とか、ビックタイトルのゲームがどんどん移植されれば本当にいいんだけどね。

簡単操作がうれしいね

前にも言ったとおり、このゲームのウリはスピード感とハデさ。それなのに操作がフライトシミュレーター並みの複雑さだったら、ちょっと盛り下がってしまう。

この『アフターバーナーII』でプレイヤーが操作する戦闘機は、パッドだけで遊べてしまう、お手軽戦闘機。少なくとも操作にとまどうコトはないだろう。それではこの戦闘機でできるコトを説明していこう。

まずは海での戦闘。ザコばかりなので、サクサク進みたいね。

オプションを選ぶと、いろいろなセッティングができるのだ。

まず方向キーの左右で、機体を左右に傾ける。敵機を狙うとき、敵ミサイルを避けると

きなど、ほぼ常に使う。

同じく上下で、機体の上昇下降。この上下の反転は、オプション画面で簡単に変更できる。

後半のシーンまで進むと、前方だけでなく、後方からも攻撃してくる敵もいる。こんな敵は、ロールでグルッとかわすのが効果的。ロールの仕方は、左右どちらかにボタンを押しておき、素早く逆方向にボタンを押す。

そして3つのボタンだが、これはオプションを使えば、各自で好きな配置に変更することが可能。アーケード版では、4種類の操作が必要だった。スピードのアップ、ダウン、バルカン砲、ミサイルの発射の4種類だ。

メガドライブ版では、バルカン砲を撃ちっぱなしにすることで、ボタンの使用を3つに抑えているが、どうしても自分でバルカン砲を撃ちたい、という人のことも、キチンと考えられている。でも、この時はスピードが犠牲になって多少ダウンしてしまうぞ。

ちなみにアーケード版では、レバーを押せばスピードダウン、レバーを引けばスピードアップだったが、メガドライブ版では2回連続スピードアップのボタンを押せばスピードアップする、という方法に変更されている。

あーいい気持ち。ジェットコースター気分でローリング。

横一直線に並ぶ敵を、ミサイルで次々と倒していく。ハデ。

後方からバルカン砲を撃ってくる敵。アフターバーナーで振り切れ。

ロックオンせよ!

敵機を倒す方法には、バルカン砲とミサイルという2種類がある。でもバルカン砲はほとんど使わない。なぜならバルカン砲の射程距離に敵機が近づいてくる頃には、敵ミサイルが攻めてきているからだ。どのゲームも同じだけど、撃たれる前に撃つ、というのがコツなのだ。

残るはミサイル。このミサイルには自動追尾機能がある。照準で敵機を捉えると、「ファイア」という声とともにロックオンされる。

敵機をロックオンすれば、後はミサイルが追いかけてくれる。

敵のミサイル攻撃。もちろん当たったら粉々になってしまう。

これまたハデにやられたもんだ。この飛行機野郎、高いのになぁ。ミサイルを50発くれる、ゲーム中ただ一つの(?)味方だ。

ロックオンされたら、あとはミサイルを発射するだけ。自動的に敵機を追いかけてくれるのだ。しかし、うまい話には何かある。このミサイルには、数に限りがあるのだ。ムダ使いしていると、あっという間になくなってしまうぞ。注意しよう。

ミサイルがなくなると、バルカン砲だけで対処しなければならない。実際にはバルカン砲だけで応戦するなんて不可能なので、敵の攻撃をただただ避けるのみという、えらくツライ状況になってしまう。

ミサイルは最初出撃するときに、50発搭載している。そしてある特定のシーンをクリアすると、給油機からミサイルを50発補給することができる。最近の空中給油機は、ミサイルまで補給できてしまうのだ。感謝感謝。

白銀の地をバックに戦う。うーん男のロマンだ。

他機種版との違い

『アフターバーナーII』はメガドライブ版の他に、すでにX68000版が発売されているが、そのデキはどうなのだろうか。ちょっと気になるので、X68000版とメガドライブ版、それぞれの比較をしてみよう。

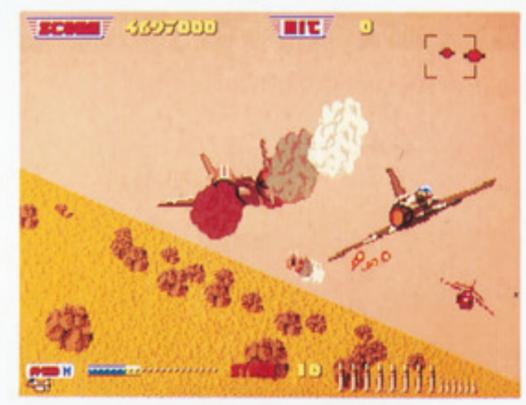
X68000版のいいところは、サイバースティックで操作できるってこと。操縦桿とスロットルで操作するので、アーケード感覚にかなり近づける。マウスでも操作できるというのはユニークだった。絵や音に関しては、やはりちょっとさびしくなっているが、スピード感は十分味わえるので、おもしろさが失われているというコトはない。

メガドライブ版はX68000版をさらにグレードアップしたような仕上がり。さびしかった絵が多少きれいになっている。特にボーナスステージはよくなっている。X68000版ではノッペリした岩だったが、メガドライブ版では質感のある岩になっている。

岩にはさまれた狭い道を、ひたすら進むボーナスステージ。

しかしメガドライブ版も、いいところばかりではなく、いくつかの欠点もある。

まずボタンの数が3つしかないこと。バルカン砲は常に撃ちっぱなしでも、さほど問題はないし、気にするほどのことではないかもしれないけど……。もうひとつは、滑走路に降りて補給を受けるというシーンがなくなっていること。メガドライブ版では、ずっと空中給油なのだ。地上に降りるシーンは2度ほどあり、『ハングオン』のバイクや『アウトラン』のテスタロッサが登場するという、おちゃめな演出もあっただけに、少し残念。

というわけで、多少気になるコトはあるものの、X68000ユーザーでも欲しくなってしまうのが、このメガドライブ版というわけだ。

後方からバルカン&ミサイルによる強力な攻撃。死んでしまうな。

スコアによっては、名前を書けるというのもアーケード的でよい。

アフターバーナーII

アナログ・ジョイパッドXE−1AP発売

メガドライブ版『アフターバーナーII』この発売に合わせて、新型ジョイスティク「XE−1AP」が2月に発売される予定だ。発売元は、もちろん電波新聞社。価格はまだ未定だ。

このジョイスティクは、従来のスイッチを使ったデジタルなものにプラスして、微妙な操作が可能なアナログタイプのものがついている。他に特徴としては、6種類のトリガー・ボタンにトリガー連射機能、そして手のひらにぴったりフィットするフォルムなどが挙げられる。似たタイプのものには、シャープ社のサイバースティックがある。

担当者の話によると「『アフターバーナーII』を最大限に楽しむためには必需品です」とのこと。発売日は3月20日予定。

手ごろな価格で発売されれば、かなり普及するのではないか、というのが編集部の共通した意見である。期待したい。

正面図

背面図

メガドライブ対応

GHOSTBUSTERS

ゴーストバスターズ

セガ／4月発売予定／価格6,000円／ACT

日本では「ゴーストバスターズ2」が大ヒット興行中だが、メガドラでもついにそのキャラクターゲームが登場する。コミカルなキャラに似合わず、ハードなアクション要素がばっちり詰め込まれた密度の濃いデキになっているぞ／

ゴーストバスターズ日本上陸

新作『ゴーストバスターズ』は同名映画を題材とした、アクション主体のキャラクターゲーム。プレイヤーはおなじみのゴーストバスターズの3人組を操り、ニューヨークに巣くうゴーストどもを退治するのだ。

ステージの基本構成を説明しよう。全6ステージ（予定）のうち、1～4ステージはどこでも好きなところから遊べるようになっていて、4つのステージを全てクリアすると、初めてステージ5に進むことができるのだ。当然、各ステージには、大ボスの巨大ゴーストとの闘いが待っているぞ。

極寒の冷凍倉庫面。写真のようなデカキャラも続々登場。

細部まで書き込まれたグラフィック。寒さが伝わってきそうだ。

食器の攻撃。ポルターガイストが襲いかかる。古典的な展開だ。

上下するテーブルに乗って移動。アスレチック的なゲームでもある。

冷凍倉庫

スウィートホーム

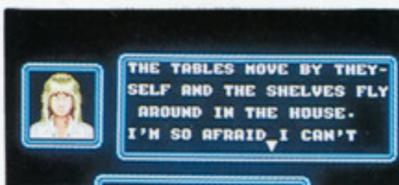
ニューヨークの全体マップ。お好みの面を選んでゲームスタートだ。

事件発生／

1. 抜擢

スタート時に3人のプレイキャラから、1人を選ぶ。そのキャラが、このステージのゴースト達を退治するのだ。

2. 依頼

事件発生の連絡を受け、現場に急行したゴーストバスターズ。家の前には依頼人が立っている。

私の家で奇怪な現象が起こっているの。家具が飛んだり、お化けが出たりするの。お願い助けて。

3. 突撃

武器（連射可能のノーマルショット）を携えて屋敷に踏み込むと、色とりどり（？）のゴーストたちが次々と襲いかかってくる。隠れているボスを探すのが、君の仕事だ。

4. 遭遇

歩き回っていたら中ボスと出くわしてしまった。こうなったらもう逃げられないぞ。闘いあるのみだ。連射で倒せ／

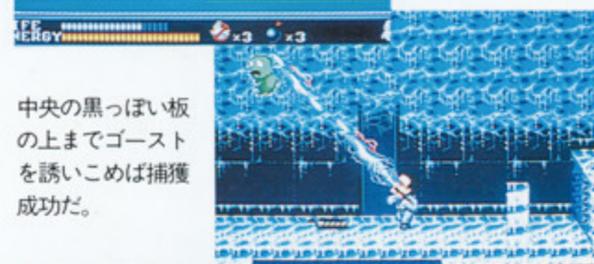
5. 捕獲

闘いに勝ったらただちに捕獲作業だ。ゴーストは懸命に逃げようとするが、チャプタービームを使って、うまく捕獲しよう。成功すれば、お金がガッポリ手に入るのだ。

6. 強敵

さっきのは単なる中ボス。ステージに何匹か潜んでいる。しかし、こほ大ボスはかなり強いぞ。ちなみにステージ1は、あのマシュマロマン。大きさもケタ違いだ。

このボスの弱点は、ウサギの本体だ。卵の部分は無敵だぞ。

これはサブ画面。右の簡易マップで現在位置の確認ができる。

中央の黒っぽい板の上までゴーストを誘いこめば捕獲成功だ。

稼いだお金でより強力な武器を調達。アイテム屋もある。

7. 解決

1つの事件を解決した。報酬と、もし中ボスのゴーストを捕獲していれば、その分さらにお金がもらえる。そのお金でアイテムや武器を仕入れて、次の事件に備えよう。

出演するゴーストの顔ぶれ

ザコキャラ、中ボス、大ボスと、キャラの種類はかなり多い。映画のほうでも、親玉の破壊の神ゴーザや悪党ビーゴらの強敵を始め多数のゴーストが出ているけど、ゲームのほうが多いんじゃないかな。

そして、キャラのデザインもアメリカナイズされていて、ゲームの雰囲気にぴったりマッチしている。

ユニークな攻撃パターンも、なかなかのものだ。

大口を開けて、次から次へと雪だるまを吐き出す。自分の羽を四方八方に飛ばして、身をやせ細らせた後に、体を丸めて体当たりしてくる。卵状のゴーストの持つシルクハットからウサギの化物が出て襲ってくる。合体分離を繰り返して、手からイナズマを発射する。

このゴーストはひらひらした羽を飛ばしてくる。絵が滑稽だ。

雪だるまとその家族。子供が鼻のニンジンを飛ばしてきたりする。

そんなアイデアに富んだゴーストたちを見ているだけでも、結構おもしろいぞ。

また中ボス出現時には、ボスの自己紹介もあったりと、芸の細かいところもたっぷりと見せてくれるのだ。

とりたにのゴーバスがいい!

最近のセガゲームの質の向上は大変うれしい。ようやくメガドライブの本領発揮といったところか。

さて『ゴーストバスターズ』、初めて見た時は、正直言ってありきたりのあまり個性が感じられないゲームかな、と思ったんだけど、今回見ると、かなりのところまでグレードアップしていた。ACTとしてのポイントはしっかり押さえているし、キャラのデザインも映画さながらのデキだ。

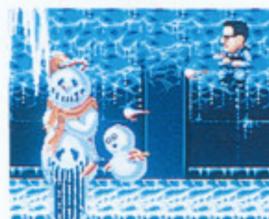
セガの開発のほうでも〝自信あります〟とのこと。あとは難易度と操作感覚がどうなるかだけだ。次回は完成版をお見せできるので、楽しみにしていてくれ。

くれぐれもゴーバンズと間違えないでね。

ゴーストバスターズ

コミカルなマイキャラに感情移入

ゴーストもさることながら、ゴーストバスターズ３人組のマイキャラたちもとってもおもしろい表情を見せてくれる。諸事情のため、今月は紹介できないが、デモやオープニングに登場する彼らは、映画そっくりだ。ゲームの中のＳＤ（スーパーディフォルメ）バージョンのほうも、よく特徴を捉えているし、ファンには応えられないだろう。もちろんそうでない人も、それなりに笑えるはずだ。

各ステージの仕掛けも工夫されていて、時には映画のワンシーンを思い出すこともあるだろう。あのマシュマロマンがビルの窓から、その巨体を覗かせるシーンもあるので、ホント楽しみだね。

ボスとの一騎打ち。雷バリバリなんて怖くない。覚悟しろゴースト。

基本操作がショットとジャンプ。シンプルでとてもわかりやすい。

テーブルクロスにすっぽり包まれてしまった。もがもが……。

ボスを倒したあとの決めのポーズ。このあとの朝刊のデモもイイ。

次号はもっと詳しくできるぞ!

ウワサの花園

かえってきたウワ花のお時間。
あなたも一緒に
ウワサのお花を摘みましょう。

花園1 マークⅢでチェイスHQ

残念ながらこれは海外でのお話。ウワサによるとなかなかのデキらしい。ちゃんとしゃべったりするのかなぁ。これを開発したのは、なんとＴ社らしいんだけど……。

花園2 カミングスーンプログラム

おもちゃショーや玩具見本市などで、まだゲームがプレイできる状態まで開発が進んでいない時には、この予告編用のプログラムが用意されているのだ。去年だと、『ゴールデンアックス』のやつなんか、かっこよかったね。

花園3 モナコGPの謎

オープニングに出てくるハイレグのギャルの絵がありますね。あの絵を見ると、もともと裸の絵に色を重ねたのではないか、というような気がするのだけど……。まぁ、どうでもいいんだけどね。

うわ花で何か取り上げてもらいたいことがあったら、ハガキに書いて送ってね。取材の時には、できるだけ質問してみるから。「ＢＥＥＰ!メガドライブ」編集部ウワサの花園係まで。

AIR DIVER

エアダイバー

アスミック／3月9日発売予定
価格6,800円／SHT

3月9日にスタン・バイ！のリアルタイムSHT『エアダイバー』。どこまでも本物に近づけようという、この設定がたまらないほどカッコいいぞ!!

男のゲームだぜ！

誰が何と言っても、飛行機野郎は男のロマンだ。更に、“サイバー”とか“テクノロジー”とか、そのテのモノも、やっぱり男の世界だと思う。

で、何が言いたいのかというと、“とってもサイバーな戦闘機”が活躍するゲームがあったら、男はみんな夢中になっちゃうんじゃないかなぁ、とまあそんなコトを思っていたら、ありましたよ、ありました。そんな男のためにあるようなゲームが。

それがこの『エアダイバー』。最新鋭の戦闘機が活躍する、バリバリの3Dシューティングゲームなのだ。しかもこの戦闘機がタダモノじゃない。F-119というステルス仕様のめちゃくちゃイカしたマシンなのだ。

このマシンを乗りこなし、世界征服をたくらむテロリスト集団を壊滅するのが目的だ。このテロリスト、アメリカやソビエトよりも強大な軍事力を持っているらしいので、いくらステルスでも、ナメてかかると痛い目をみるぞ。

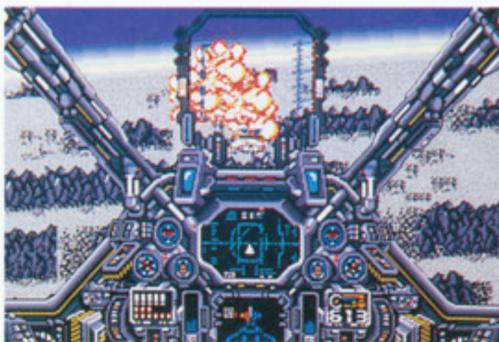
最新鋭でも簡単操作

操作方法はとってもイージー。方向ボタンで戦闘機を自由自在に操れる。上昇、下降、左右旋回はもちろんのこと、方向ボタンを入力している時にCボタンを併用すれば、キリモミや大回転までできてしまう。画面はもうジェットコースター。

方向ボタンの上を押しながら、Cボタンを2回押すと、大回転する。

方向ボタンの左右を押しながら、Cボタンを2回押せばキリモミだ。

攻撃方法は2通りある。一つは左右に1門ずつ装備されているバルカン砲。弾数は無制限なので、バカスカ撃ちまくってしまおう。

もう一つは自動追尾可能のミサイル。画面に敵機が現れたら、ミサイルの照準でしっかり捉える。するとロックオンされるので、あとはミサイルを発射すれば、自動的に敵機を追尾してくれる。敵機を画面外に逃すと、せっかくロックオンしても無効になってしまうので、注意しないといけない。弾の数も限りがあるので、しっかり狙おう。

バルカン砲は打ちっぱなしにしておくのがよい。弾はなくならない。

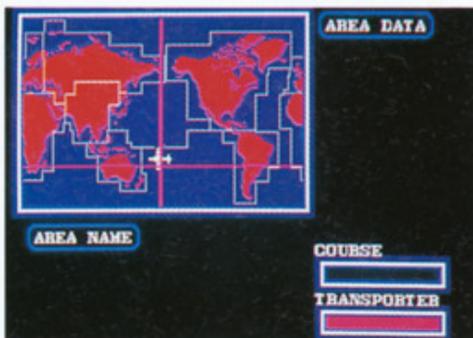
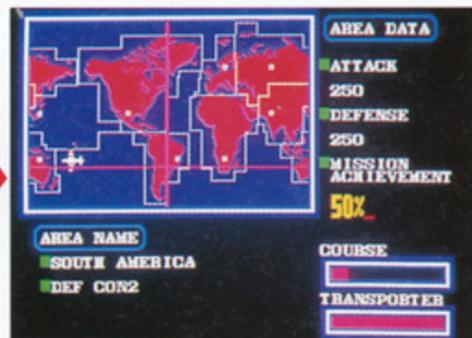
他にもアフターバーナーが使用できる。アフターバーナーとは、一時的に爆発的な加速力を得ることができる、車でいうとターボみたいなもの。ただし燃料もそれなりに消費するので、使いすぎないように。

ロックオンすればミサイルは自動的に追いかけていくのだ。

オプション画面では、いろんなパラメーターを設定できるぞ。

もちろんおなじみのオプション画面もある。ここではスタート時の持ち機数設定、難易度設定、コントローラーの上下入れ換え、サウンドテストなどができる。いろいろと助かる、便利なオプションなのだ。

空母から発進せよ

ゲームをスタートすると、世界地図が表示される。この地図では、世界が8つのエリアに分割されている。カーソルを移動させると、その地域にある敵の戦力データが表示されるので、そのデータを参考に目標地点を決定しよう。目標地点を設定すると、空母がその地点まで戦闘機を運んでくれる。そしていよいよ空母から発進し、戦闘に入る。

8つのエリアに分かれた世界地図から、目的地点を探し出す。

各エリアのステータスを見て、進むべきエリアを決定しよう。

どの面も、最初に出現するのはザコ的な戦闘機。レーダーを見て敵の位置を把握し、ミ

サイルとバルカンを使い分けて攻撃だ。ザコのクセに自動追尾ミサイルを撃ってくる戦闘機もいるので、あなどってはイカンぞ。ちなみに自動追尾ミサイルを撃たれたら、左右に旋回したり、大回転したりすることで避けられる。ただし素早く反応できないとやられてしまう。撃たれたと思ったらスグ回転しよう。

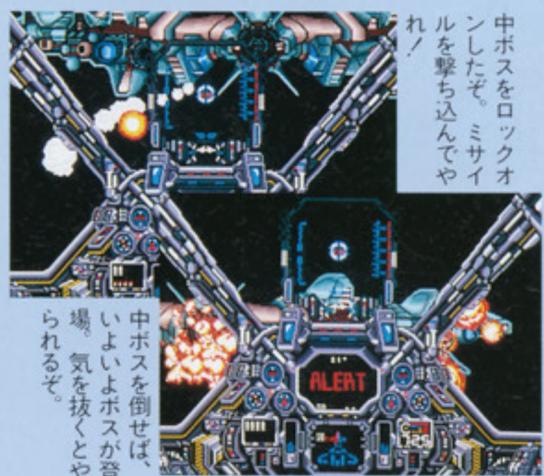
ある程度のザコを倒すと、中ボスともいえる、指揮官クラスの戦闘機が攻撃してくる。このとき、他のザコ戦闘機たちは退却し、1対1の対決となる。ザコ敵とは違い、ミサイルをバコバコ撃って逃げるという、一撃離脱戦法を得意としているようだ。とにかく強いので、あせらずじっくり戦おう。

中ボスを倒すと、いよいよ巨大なボスの登場。このボスには、自動追尾ミサイルが追尾せず、一直線に飛んでしまうので、自分で狙って撃たないとミサイルがムダになってしまう。激しい攻撃をかわしつつ、いくつかある弱点を全て破壊するとボスを倒せる。

ボスを倒せば、味方の空母に着艦し、その地域のテロリストは全滅したことになる。ミサイルや燃料を補給したら、すぐに出撃。世界に平和が訪れる日までは、休んでいるヒマなどないのだ。

敵は正面からもミサイル攻撃してくる。ヒキョーなやつだ。

ボスを倒せば空母が迎えにくる。このエリアはクリアだ。

空母への着艦は、すべてコンピュータが勝手にやってくれる。

中ボスを倒せ！

中ボスをロックオンしたぞ。ミサイルを撃ち込んでやれ！

中ボスを倒せば、いよいよボスが登場。気を抜くとやられるぞ。

巨大ボスの登場だ！

巨大なボスには、いくつかの弱点がある。弱点を全て破壊せよ。

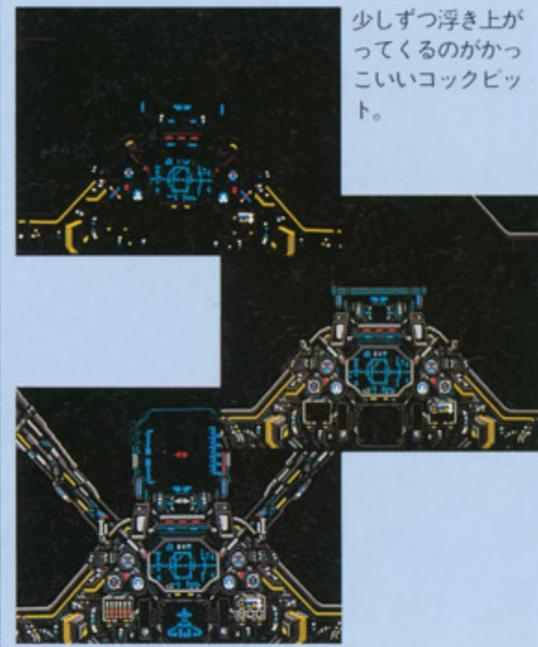
リアルな設定あれこれ

このゲームの特徴の一つに、様々な意味でのリアルさという点が挙げられる。空母からの発進シーンや着艦シーンなど、まるでその場にいるような迫力ある画面になっている。

他にも、各エリアに登場する戦闘機が、実際にもその地域に配備されている戦闘機だったりする。これはもう、知っている人は大感激してしまうこと間違いなしだ。イーグルやハリアーなど、たくさんの戦闘機が登場するのが、とってもうれしいよね。そしてコックピットもこれまたカッコいい。たくさんの計器類があるが、どれもただの飾りじゃない。ちゃんと意味があるのだ。このコックピットの計器類を理解して、初めてパイロットとして一人前になれるのだ。だからしっかり研究すること。特にレーダーや燃料、ミサイル残弾数などには、常に注意を払うようにしたいね。

着艦シーンでは、戦闘機が小さくなっていく。何となくスゴイ。

各国に登場する戦闘機は、実際の国にある戦闘機と同じなのだ！

いざ出撃！

少しずつ浮き上がってくるのがかっこいいコックピット。

あると便利なスペアアイテム

各エリアをクリアし、空母に着艦すると、機体を修理してくれたり、燃料を補給してくれたりする。でもそれだけじゃない。何とスペアアイテムという、便利なアイテムもくれるのだ。

このスペアアイテムには3種類ある。一つは自動修復装置。敵からの攻撃を受けると、被弾した場所によっては、戦闘機の攻撃能力が低下する場合がある。例えばバルカンに被弾すると攻撃力が落ちるし、エンジンに被弾すると、大回転ができなくなってしまう。しかしこのアイテムを持っていると、3回被弾しても、1度だけは全ダメージを修復してくれる。

また予備ミサイルは、誘導ミサイルを追加装備できる。ミサイルの残弾数が0になったとき、自動的に78発のミサイルが補給されるのだ。

予備燃料も予備ミサイル同様、燃料がなくなったときに、自動的に燃料を補給してくれるアイテム。

これら3種類のアイテム、空母がどれをくれるかは、プレイヤーの意思に関係なく決まってしまうが、とにかくあると助かるぞ。すでに持っているアイテムが補給される場合でも、ちゃんとチャージされるので心配はいらないのだ。

話題作がいきなりよくわかる

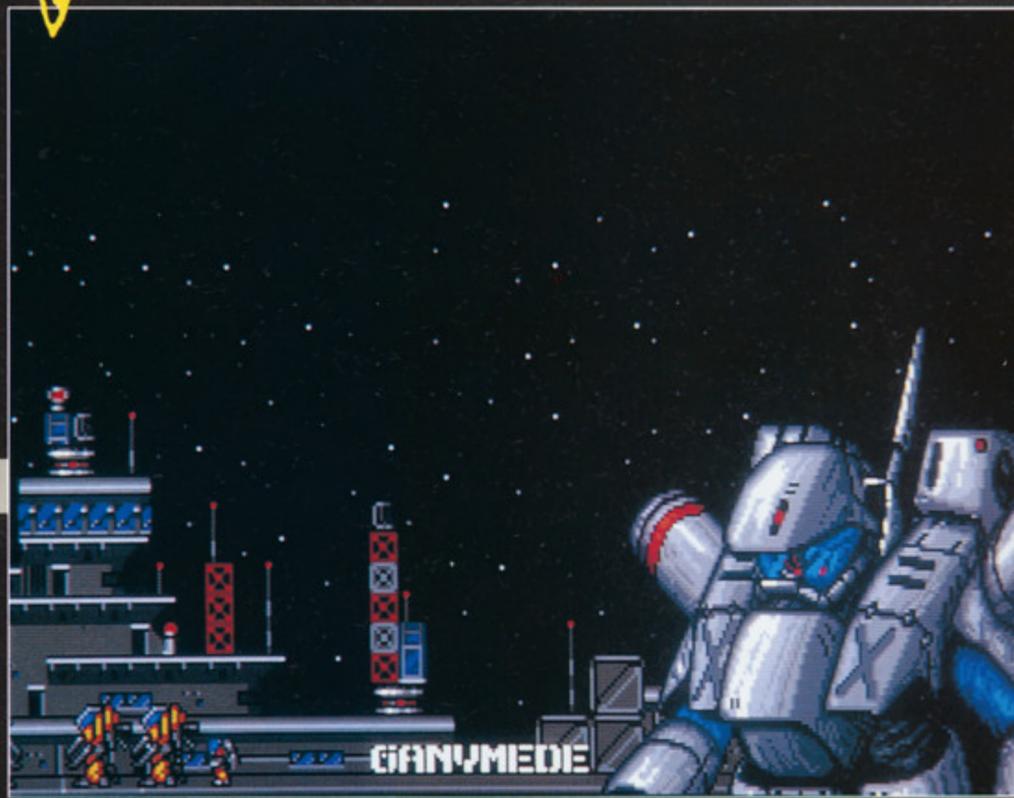
新作徹底マスター PART1

NEW SOFT COMPLETE MASTER

重装機兵 LEYNOS

3月16日発売　メサイヤ(NCS)　価格6,200円

完成目前!! 開発レポート

今回は7面までのストーリーを一挙大公開だ！

前回までのSTORY

開戦

レイノスの所属するＡＳ（アサルトスーツ）部隊は、木星の大型衛星「ガニメデ」にある資源採掘基地に配属されていた。

しかし、ある日突然、正体不明の熱源が多数基地に接近。司令が出た。「敵戦闘部隊だ！　ヤツらを基地に寄せ付けるな」

今、レイノスの熾烈な戦いが始まった。

クリア条件

「敵ノ突撃艦ヲ基地到達前ニ撃破セヨ」

敵突撃艦が、ガニメデ基地に迫る。レイノスの反撃は間に合うだろうか。

脱出

ナゾの敵アサルトスーツが出現！それまで奮戦していたバーサットは、ビームにやられ火だるまに……。

敵の第一撃は退けたものの、基地は完全に包囲されてしまった。レイノスは血路を開くため、戦闘を開始した。このステージでは味方の戦闘機「バーサット」が出てくる。サンダーバード風の古くさい格好が笑えるが、なかなか強いヤツでレイノスのスコアアップを助けてくれる。期待してほしい。

クリア条件

「シャトルマデ、基地作業員ヲ護衛セヨ」

そして悲劇も…

戦争に犠牲はつきもの。とはいえ、こんな形で仲間と別れるとは。

ついにレイノスたちの反撃体勢は整った。しかし味方の犠牲も大きかった。第3面の最後では、シャトルに乗り遅れたゾーザリーのＡＳが大気圏にのまれて燃え尽きた。味方の死を無駄にせずにがんばろう。

第4面 前線基地

AS部隊ハ、地上ヘ降下セヨ 目標ハ、敵基地ノ動力炉ナリ

シャトルのハッチが開いた。足下には美しい青空が広がっているが、どんな敵が待ちうけていることやら。運を天にまかせ、レイノスは飛び降りた。

もう少しで地上に着地だ。しかし、その間にも次々と敵が襲いかかる。対空ミサイルに当たり、ダメージを受けたところ。

敵前線基地の中。あらゆるところに固定砲台が待ちかまえているし、強力な電流の流れるワナもしかけられているぞ。

いよいよ反撃開始だ。今までは防戦のみを強いられてきたレイノスたちだが、今度はこちらから出向いて、敵に一撃をくらわせてやるのだ。司令官から「降下開始！」の合図が出て、シャトルのハッチが開いた。

青空の中をグングン降下するレイノスをめがけて、対空ミサイルや迎撃機が襲いかかる。うまくよけないと5ポイントぐらいのダメージをくらうので気をつけよう。

地上に着地したレイノスを待っているのはうようよとひしめく敵の地上部隊だ。敵基地にたどりつく前に死んでしまっては元も子もないから、ここではなるべく強力な武器を使ってダメージを少なくしよう。

敵の猛攻を退けながらやっと基地の入口に着くが、そのままでは入れない。なんと味方の工兵がやってきて、入口を爆破するのだ。この凝り方は、もう「お見事」というしかない。

基地の内部は、意外なほど静かな地下空間だった。ところどころに自動砲台とバリアが仕掛けられているだけで、それさえ気をつければ、目標の動力炉に着けるのだが……。

基地は目前！　しかし、強力な砲火にさすがのレイノスも立往生。

上にいるのが味方の工兵。ちゃんと爆弾を持っているのだ。

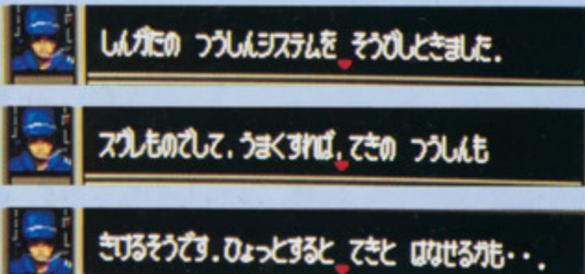
これが基地の動力炉だ。止まっているように見えるが、実は猛スピードで回転している。

第5面 奇襲

警戒任務ニ着キ 敵ヲ撃退セヨ

見張り番をするレイノス。突然、敵の大軍が押し寄せてくるが、逃げ場はない。タイムリミットまで守りぬけ！

敵前線基地の攻略に成功したレイノスたちは一度、後方基地に送られた。ここでは最新鋭の機動戦艦を建造中であり、万が一の時に備えて、レイノスは警戒任務を命ぜられる。

予想は的中し、突如敵の奇襲が始まった。あまり強い敵はいないものの、一匹たりとも見逃すわけにはいかない。シェルターの後ろに待機して、敵が画面に現れ次第、砲弾を打ち込むようにしよう。さもないと、次々と敵が増え、手がつけられない状態になってしまうのだ。しばらくすると、メッセージ画面に、とぎれとぎれのメッセージが入ってくる。司令官からの通信にしては何か変だ。もしかして、この通信の相手は……。

サクセスポイント1 安全地帯でライフを回復せよ

レイノスがいかにうまく戦っても、全く無傷というわけにはいかない。わずかなダメージが命取りになることもよくある。そこでライフパラメータが半分を切ったら、安全地帯を探してライフの回復を待とう。全く敵の来ない所や、ショットガンを撃ち続けるだけで敵を倒せる場所がところどころにあるはずだ。

第6面 総攻撃

敵バリア艦オヨビ中央基地ヲ撃破シ、基地中枢部ヲ制圧セヨ

これが機動戦艦ロイアックだ。レイノスの新しい母艦となる。

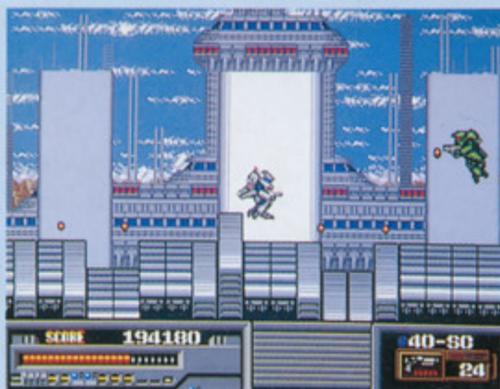
このへんから、敵もぐっと強くなる。一撃必殺の心構えで行こう。

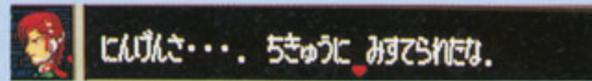
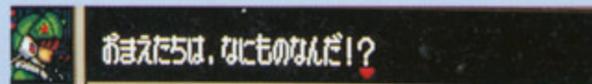
機動戦艦「ロイアック」が完成し、レイノスたちは「ロイアック」の陸戦隊に編入された。最初の作戦は、地球軍の反撃を成功させるために、敵の指揮中枢(ちゅうすう)部を破壊することである。レイノスは、まず敵のバリア艦を破壊しなければならない。これがあっては、前に進めないのだ。コイツは変わった攻撃パターンをもっているから気をつけよう。

バリア艦を倒した後は、敵中央基地までの長い道のりを進むことになるが、新しいタイプの敵も多く、おそらくこのステージで一番苦しい戦いを強いられることになるだろう。

敵のバリア艦。上の青い壁のようなものがバリアだ。コイツがいるかぎり、敵の本拠地にたどり着けないぞ。

ようやく敵基地にたどり着いたものの、入口には入れない。弱りはてるレイノス。そこへ突然、墜落寸前の味方のバーサットから最後の別れを告げるメッセージが入る。彼は一体何を？

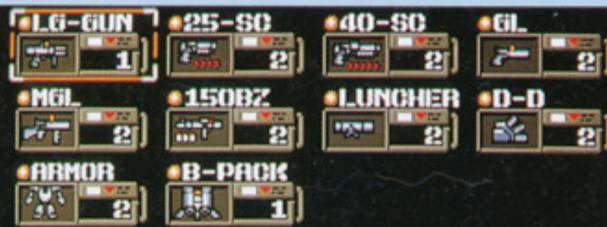
さすがに前線基地とは違い、中央基地の防御陣営はものすごい。これらを次々に制圧しながら、ついに基地中枢部にたどり着いたレイノスは、敵のパイロットと会話をかわすことに成功する。そこで意外な事実を聞く。

敵中央基地の地上部分。いつの間にこんな都市を造ったのだろうか。真ん中の大きな塔が、管制塔にちがいない。

実は、この敵パイロットは初登場ではないのだ。彼が敵の総司令官なのかもしれない。

と、思いきや、何と頭の部分を切り離して逃げてしまうのだ。

レイノスの猛攻に、さすがのボスも爆破寸前。パイロットは血まみれだ。

サクセスポイント2

最適の武器を選択しろ

「重装機兵レイノス」の最大の魅力は、何といっても豊富な武器やアイテムで次々にパワーアップしていく楽しみがあるということ。スコアがアップするほどハイパワーのアイテムが手に入るのだ。

見よ!! レイノスのアイテムは、こんなにたくさんあるのだ。完成したらさらに増えるかも。

そして重要なのは使い分け。例えば弱くてもたくさんの敵を相手にするときは、連射ができ弾数の多いショットガン系、強くて素早く倒さなければならない敵にはバズーカ系などが適している。ほとんどの武器は弾数制限があるし、携帯できる武器の数も決まっているので、各ステージの敵に合わせて、必要かつ十分な武器だけを選ぼう。

ショット系は、レイノスの基本的な武器。弾数制限がなくて便利だが、一定量を打ちつくすと、次のマガジンを入れるのに、多少のタイムラグがある。

ナパーム系の武器は、あまり飛距離がない。そのため遠くの敵は攻撃できないが、弾の落下を利用して、物陰などから狙うことができる。なかなか使える。

ミサイル系は、レイノスの武器の中でも強力なものの一つ。特に追尾型のものは画面中の敵を追いかけて、命中するまで飛び続ける。宇宙空間で有効。

第7面 スペースコロニー

コロニー内ニ侵入シ、敵戦艦ヲ破壊セヨ

この宇宙空間には敵がいない？ と思ったら大間違い。まわりに浮かんでいるのは宇宙機雷だ。触るなよ。

スペースコロニーのグラフィックは、何回見てもすばらしい。白い部分が入口で、ここを銃撃すると爆発して開くのだ。

地球における最大の拠点を失い、敵は次々に後退し始めた。しかし宇宙空間では、いまだに抵抗を続ける敵戦艦もいた。どうやら廃虚と化したスペースコロニーが彼らの拠点らしい。狭い場所での戦闘とくればAS部隊の十八番、というわけで、またしてもレイノスたちが駆り出されることになったのだ。

真っ暗な宇宙空間をしばらく行くと巨大なコロニーが浮かんでいる。まわりには無数の宇宙機雷が浮かんでいるから、間違っても触れてはいけない。入口を銃撃で破壊したら、通路を通っていよいよ突入だ。コロニーの中は一見普通の町並みだが、よく見ると廃虚と化したビルがほとんどであるのに気づくはず。ここでは、更に強くなった敵のASが次々に襲いかかってくる。ビルの陰に隠れながら進むようにしよう。

コロニー内を制圧したら、宇宙空間に逃げ出した敵戦艦を追撃だ。護衛の小型戦闘艇も多いが、一番恐いのは戦艦のロケット噴射。この炎に巻き込まれると、一瞬にしてものすごいダメージをくらうから注意が必要だ。

廃虚と化したビル街。強力な敵が次々に出てくるぞ。下に見える、丸い電話ボックスのようなものは爆弾だ。

入口を通り抜け、コロニー内に突入するレイノス。この青空は、地球のものとは全く異質な、完全な人口空間だ。

ヒェーッ！ 間一髪のところで、敵戦艦のロケット噴射をかわしたレイノス。この巨大な炎にだけは絶対に当たってはいけない。

サクセスポイント 3

チリも積もれば山となる？ 一番恐いのはザコキャラだ

対空ミサイル 降下中のレイノスの最大の敵。

ファゲット 2発のミサイルを持つクセ者。

ジルック 早めに殺せば、何の害もない。

フライスクッター 動きが速く、なかなか狙いにくい。

ASキャリー たくさん弾を撃ってくるので注意。

固定砲台 1発が強力だ。落ち着いて殺そう。

ゼアーI バズーカー発では死なないタフガイ。

ガージック 攻撃力、防御力ともに抜群だ。

アンダーラック 横にも上にも弾を発射できる。

S.マイン 触らなければ、何の害もない。

デックII 前半に出てきたヤツの強力版。

ミードルム 8発同時に撃ってくる。最強のザコ。

工兵 4面の敵基地突入を支援。

バーサットIIクラス 最終決戦で活躍する地球軍主力。

第8面 終局

敵旗艦ニ侵入シ コレヲ撃破セヨ

追いつめられた敵は残存兵力をラグランジェ4（宇宙空間の座標）に集め、これを壊滅すべく地球軍も全兵力が集結した。いよいよ最後の決戦だ。まだ制作中ということで、敵の旗艦がどのようなものかはわからないが、今までの敵の中でも最強のはず。そして、一番気になるのが第6面に出てきた、敵のパイロット。まだ死んではいないはずだが……。

機動戦艦ロイアックの雄姿。実はこんなにスゴイ攻撃力があったのだ。ロイアックの援護のもと、レイノスは敵旗艦に立ち向かうのだが……。

特集

メガドライブはゲーム界を救えるか!?

メーカー　出版社
販売店による総力
座談会

最近、ゲーム界全体に元気がない、という噂をよく耳にする。相次ぐPCエンジンの新機種発売やゲームボーイの品不足、昨年12月のメガドライブ空前の新作ラッシュ等、話題にはこと欠かないゲーム界だが、実際はかなりシビアらしいのだ。

今年もメガドライブには、当然がんばってほしいけど他機種のマシンもそれなりにがんばって、ゲーム界を盛り上げてほしいと、BEメガは切に思うのだ。

それは、特定の球団にがんばってほしいけど、セリーグやパリーグ全体も盛り上がってほしい。という心境に、よく似ている。

というわけで、メーカー、ショップ、出版社による熱いエールに耳を傾けてほしい。

出席者　アスミック　金子孝弘さん　タイトー　服部浩二さん　ファミコン通信　柴田英春さん　ファミコン必勝本　成沢大輔さん　銀座博品館　樋山明さん　山城潤市さん

年末商戦　メガドラの貢献度

——メガドライブを含めた今年のゲーム業界がどうなっていくのかについて、お話をうかがえればと思います。ではまず年末商戦のゲームの動きからうかがっていきたいのですが。

——ファミコンはぼちぼちというところです。新しくハードを購入される方は、ソフトの数が多いということでファミコンを選ぶ場合が多いですね。ただ、ファミコンに飽きて新しいゲームがやりたいという方は、メガドライブを買っていかれますね。全体的にみてもメガドライブの売れ行きは好調でしたよ。

——PCエンジンはどうですか？

——新機種が出まして、値段の安いものは動いているんですけど、デザインが変わっただけであまり変わりばえがしませんし……。

——PCエンジン・シャトルのデザインは、エイヒレみたいで、お酒に漬けるとうまそうですね(笑)。

——PCエンジンSGもデカイですね。タラバ蟹(かに)が足をもがれたみたい（笑）。

——某誌にありましたよね。あの〝掃除機ものが動きだす〟という記事。でかい、重い、高い、こんなハード誰が買うって（笑）。

——SGが注目されて、発売当初は売れましたし問い合わせも多かったんですが、そこで止まってしまいました。ところがゲームボーイはあれば売れるという感じで、楽でしたね。

——問屋筋でもドラクエⅣはあっても、ゲームボーイはダメだという話もありますからね。

アスミック　金子孝弘さん
BEメガ読者の中にはこの顔にピンときた人もいるかもしれない。社命を賭けた（ほんまかいな）アスミッくんワールドが売れてホッと一息ついているらしい。

ゴールデンアックス（メガドライブ用　セガ）

——そうかもしれないですね。今の勢いからいうと、ドラクエよりもゲームボーイなのかなという気がしますよ。
——個々のソフトではどうでしたか？
——年末に出た新製品は広く浅くでしたが、やっぱりテトリスとスーパーマリオランド。ハードを引っ張ったのはこの２本でしょうね。
——メガドライブはけっこういい動きをしていたように思いますが、それは今まであまり売れていなかったからですか？
——メガドライブは指命買い商品ですからね。確かにメガドライブとかファミコンとかＰＣエンジンの発売当初と比べれば落ちますけど、年末のメガドライブは見込んでいた数字の20％上をいったんです。貢献してますよ。
——メガドライブが売れたというのを聞くと意外ですね。ソフトでは何ですか？
——ゴールデンアックスでしょうね。それ以前はスーパー忍とかヴァーミリオンだったんですけども、それでハードが売れるところまではいかなかった。
——編集部で評価の高かったものはそれほどでもなかったようですね。
——やっぱりメジャーのファミコンユーザーを引っ張っていくにはマニアックすぎたのかな？

ハンディマシンウォーズの予感

——他誌ではメガドライブの記事の反響はどうですか。
——うちは読者にユーザーも多いですし、ページも徐々に増えつつあるんですが、担当が１人しかいないもので切り盛りするのがきびしいかなというところで。
——増やそうと思ってもそう簡単に増やせるもんでもないですよね、総合誌っぽくなると。でもファミコンユーザーと比べると、メガドライブユーザーは本を買いますね。不思議なくらい本を買います。
——ファミコンユーザーはあまり雑誌をあてにしてないんですよ。それだけメジャーになってますから、情報を雑誌で得なくてもまわりで知っている人がいるし……。
——メガドライブのゲームで前評判が高いのは何ですか？
——やっぱりアフターバーナーIIってとこですか。すごいですもんね。29インチの大画面でやると、眼が回りますよ。
——オープニングデモなんか、あれだけで１Ｍ（メガ）くらい使ってるんじゃない？（笑）
——ソーサリアンはどうですか？
——まあビックタイトルですし、うちではファンタシースターIIIに次いで評判高いですよ。でもパソコン版でやってるかというと、そんなことはない。
——メガドライブユーザーとファミコンユーザーって全く違いますね。
——そうですね。メガドライブのユーザーは、ビデオゲームを基準にしてゲームを見ているところがあるでしょう。それに比べると、ファミコンユーザーは年齢的にもっと低い。そうなるとバンダイじゃないけど、キャラクターで引っ張っていくゲームというのも効果的だなと思いますね。その点ではパトレイバーなんか期待しているんですが、どうなんでしょう。
——うちの人間なんかは、比較的難しいシューティングやアクションが好きみたいだけど。
——まあ、あと前評判が高いといえばテトリスですか（笑）。
——テトリスは出るんですかねえ。
——形を変えて出るんじゃないですか。名前を変えるとか（笑）。
——アイテムを置くとか……パッケージだけ変えるとか……（爆笑）。
——おそらくテトリスが出ていたらハードは足りなくなっていたでしょうね。版権がどうしたこうしたということはユーザーにとってみれば関係ないことですし。メガドライブのテトリスが出るという少しの希望をもって買う人もいますし。別の形でも何とか出してほしいですね。
——ゲームボーイのでは「ズンズン」という迫力がないでからね。
——アメリカのＣＥＳでＮＥＣがハンディタイプのゲームマシンを

ソーサリアン（メガドライブ用　セガ）

ファミコン必勝本編集部　成沢大輔さん
ヒッポンのメガドライブクラブ担当。12月に発売された「メガドライブのすべて」という別冊の原稿をだいぶ書いたらしい。ナムコゲーム大会の常連組でもある。

ファミコン通信編集部　柴田英春さん
怪獣ひでこんすの名で、ファミ通紙面を常に賑わす。メガドラコーナー担当者でもないのになぜか出席。３日でこれだけ髭が伸びるらしいが、信用ならん！

発表していたんですけど、知ってますか？見た目はゲームボーイを黒くして、カラー液晶でというものなんですが。で、Huカードがそのまま差せるんです。
——全然やる気が起きませんけどね（笑）。
——日本でも当然発売されるでしょうね。ゲームボーイが好調なのを見れば有り得る話ですよ。
——ハンディゲームマシンはまだ他にも出るんでしょう？ＬＹＮＸも小さいのが出るとか、セガからもカラー液晶でバックライト付きのが出るという話ですが、これは年末か来年でしょうね。

セガが抱える諸問題について

——ソフトメーカーへのセガの対応は、ファミコンやＰＣエンジンに比べてどうなんでしょう。
——ファミコンやＰＣエンジンよりオープンですね。参入しやすい体制を作っていると思います。
——タイトーさんはずっとビデオゲームの移植でいくんですか？
——それじゃあネタがなくなってしまいますよ。だからやっぱりオリジナルをやっていくでしょうね。
——セガの人がファイナルブローはすごいといってましたけど。
——そうかなー？（笑）
——参入発表が早かったんですけど、実際ゲーム開発に１年かかってますよね。これは何か原因があるんですか？
——単にそれだけ開発にかかったということです。参入すると発表したときには、まだ開発ツールもありませんでしたから。
——サードパーティーの発表は、ちょっとあわて過ぎましたよね。いろいろなメーカーからクレームがあったんじゃないですか？

アフターバーナー（メガドライブ用　電波新聞社）

——うちでスーパー忍のスパイダーマンの場面を掲載したことがあったんです。セガの担当者には了承していただいたんですが、後で上層部の方が見てクレームをつけてきたみたいなんです。そういうところをみると雑誌への対応に慣れていないという感じですね。
——任天堂のようにクールに、「今月はここまで」とはっきりとメーカー主導で掲載範囲を決めてしまうやり方と対象的ですね。
——そういえばアスミックもＰＣエンジンで忍を出しましたね。
——最初、メガドライブでスーパー忍が出ることは、全然知らなかったんです。発売日が、近いということはあとで知りました。
——発売日が、メガドラのほうが１週間ほど早かったですねえ。
——セガってそういうことよくあるじゃないですか。なぜ版権を売らなければならないのか？自社で出せばいいのに。読者からもおかしいという意見がきています。
——結局、考え方がビデオゲーム主体なんですね。ソフトのラインナップ１つをとっても、ユーザーとのギャップが大きいと思いますよ。例えば、アウトランやアフターバーナーを出してくれと一昨年ぐらいから言っているのになかなか……。
——開発のほうも、アウトランやパワードリフトを作るとしたら完璧なものに仕上げなければならないので、なかなか手がつけにくいみたいですよ。
——開発レベルで、一番やりやすいのはどのマシンですか。
——メガドライブが、一番やりやすいですね。でもＰＣエンジンのほうが苦労する分、良いものができたりするんですよ。
——マスターアップしてから、発売までの期間はどうですか。
——ファミコンだと６カ月じゃきかないですよ。
——CD-ROMだと２週間だと聞いてます（笑）。
——CD-ROMは、ソフトによってまだ問題がありますけど、将来性が楽しみなので、今後に賭けるということにしましょう。

タイトー　服部浩二さん
長く大阪で営業を担当していたため、北海道生まれなのに浪速のにおいがする「PCのボルフィード売れたのかな」と気にしていた

話に夢中でぜんぜんハシが進まないのであった。

アルコール濃度が高まる中で

——ドラクエⅣはどうなんでしょうね。

——やっぱり分かれ目っていうのはＡＩだと思うんですけど、どこまで魅きつけてくれるか、自分の思いどおりにできるかで面白さが決まっていくと思います。それが口コミで広まってという感じになるんじゃないですかね。

——またあの騒ぎになるんじゃないでしょうかね。

——中村光一さんが「もういい！」って悲鳴を上げているらしいですけど。プレッシャーがすごくって別のゲームを作りたいって。あくまで噂ですけど（笑）。

——突然ですけど、どうしても気になって。あのＰＣエンジンの麻雀学園は売れたんですか？

一同（顔を見合わせて笑）

——麻雀学園の再ロットの話知ってます？

——何それ。あっ、もしかして消しちゃったヤツのこと？

——そうそう、それ。ＮＥＣからクレームつけられて、○首を消したんですよ。

——それじゃあすっごい貴重ですね、初期ロットは。

——昔うちでヌード写真載せる、エッチな記事があったんですよ。その中で乳○を出しちゃったらすごい剣幕で怒られました。

——セガもエッチな方面にはナーバスですよね。マージャンＣＯＰ竜のときも、そのまま移植しなかったですからね。

——でも玩具にはそういう規制みたいなのはあるんですよ。人形にもないでしょう。セガさんも最近まじかるハットとかアンパンマンとか玩具も好調だから、にらまれたくないだろうし。

ドラゴンクエストⅣ（ファミコン用　エニックス）

銀座博品館　樋山明さん
何と銀座博品館の店長さんてある　たから、何でも知っているのた　この対談てはいろいろお話しいたたいたのたか、全てを載せることかてきないくて残念

銀座博品館　山城潤市さん
博品館のゲーム売り場担当　売上テータなどていつもお世話になっている　博品館てゲームを買う際に「ＢＥメガ見ました」と言うとまけてくれる……ことはない

ちくびをいれるべきかいれざるべきか……
どんより

セガは我が道を行くのか……

——そろそろ締めに入りたいんですが、今年のメガドライブはどうなるでしょうか？

——ハードに限れば、今年に入っても売れているのはメガドライブだけですよ。メガドライブを10とすると、ＰＣエンジンは１か２ですもん。その中間にファミコンがあるという感じ。

——ということは、今年はメガドラの年ですか？

——それは、分かりません。我々が何だかんだいっても、最終的に決めるのはユーザーだと思いますから。

——僕は、スーパーファミコンが出て、もしメガドライブがアブナイ状況になろうと、応援しますよ。セガの「我が道を行く」、みたいな姿勢は好きですから。ファミコンとは違う進化を遂げていくと思います。

——セガはいきなりモデム作っちゃうみたいな無謀さがあるんですが、その無謀さに戦略が加わったらもっと面白くなるのに、といつも思ってます。

——でも、ＰＣエンジンもメガドラも納得できない戦略もあるけど、現在のゲーム界で、それなりの役割は果たしていると思うんです。

——そうですね。ＮＥＣのような大きい会社にとって、ＰＣエンジン関連の事業は微々たるものだと思いますが、その割には手を引かず、結構積極的に取り組んでいる。こうした姿勢は、業界全体にとってありがたいことだと思いますよ。

——そうですよね。セガにがんばってもらうしかないですよね。

——この対談で結構きついことを言ったのもそのためですから（笑）。

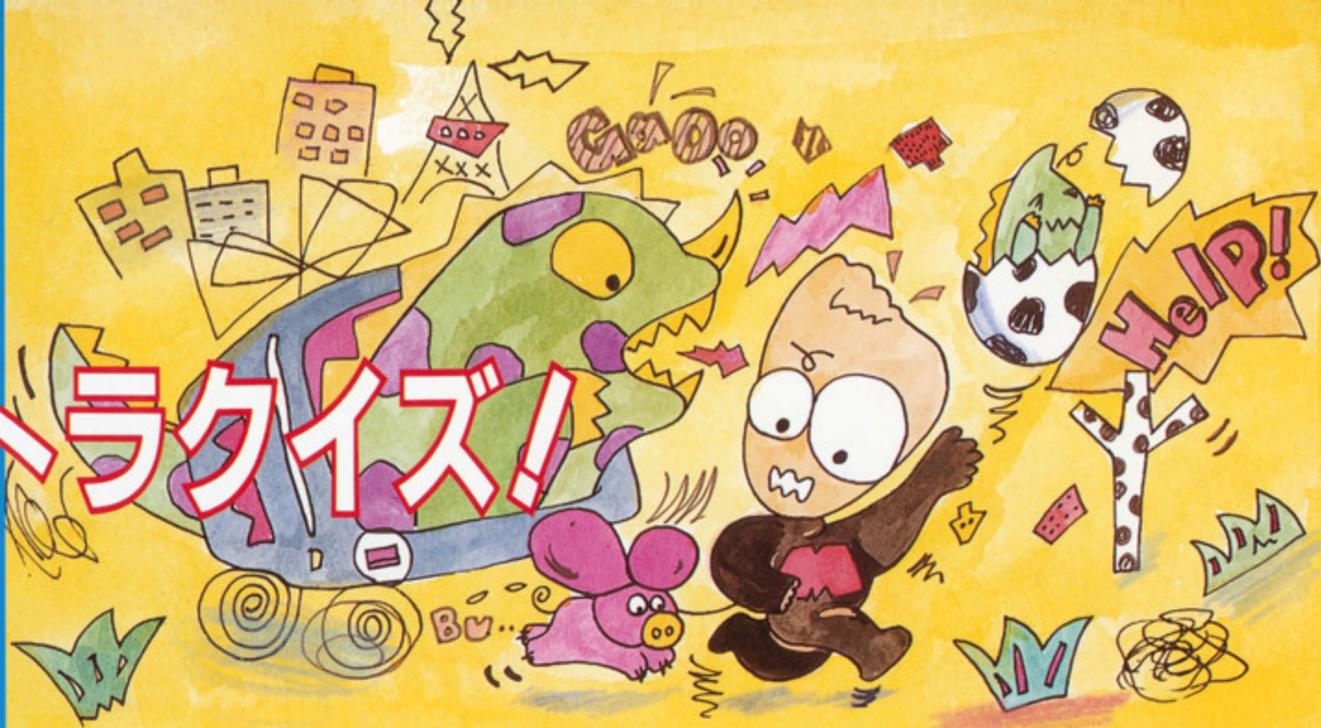
——みなさんどうもありがとうございました。今後ともゲーム業界発展のためにがんばりましょう。

（平成２年１月16日　新宿）

特別企画

300名大プレゼント 超

BEメガ ウルトラクイズ!

プレゼント総数300名!
メガドライブファンに送る全30問。
数々の難問にキミの頭は、耐えられるか!?

お正月気分もすっかり抜けて、受験のシーズンたけなわってなわけでもないけど、日頃ＢＥメガを愛読してもらってる読者のみんなに感謝を込めて、クイズ＆プレゼントの大企画を決行するぞ!

題して“ＢＥメガ超ウルトラクイズ”!全部で30問の難問奇問が君たちを待ち受けている。まず、各コース共通の基本問題に答えた後、３つのコースの中から選択問題５問を選んで解答を編集部に送ってほしい。読者のみんなから送られてきた解答は、編集部スタッフが赤鉛筆を握りしめ即座に採点。そして、得点の高い順に優先権を与え抽選で御希望の賞品をプレゼントしていく。

クイズで自分のメガドラファンとしての知識を確認できて、しかもプレゼント賞品まで当たってしまう、正に一粒で二度おいしい太っ腹な企画ってわけだ。

出題はＢＥメガスタッフを中心に、セガ開発部と宣伝部、テクノソフトの開発部、広報部にも協力していただいた。なかには頭を抱えてしまいそうな難問奇問もあるかもしれない。だけど、ＢＥメガのバックナンバーをひっくり返して見たり、ゲームをやり直せば必ず解答にたどり着けるはずだ。めげずにガンバってほしい。

解答の送り方は、39ページを参照。受験シーズンで頭を悩ましている人もそうでない人も、このウルトラクイズに応募して頭の中をリフレッシュさせよう!

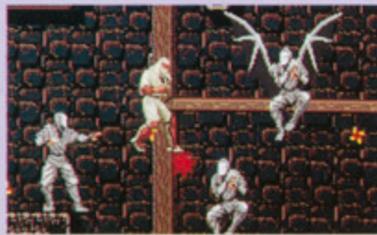
それでは御応募、待ってます。

基本問題全25問

まず、各コース共通の基本問題に挑戦してほしい。この後の選択問題よりいくらか簡単そう!?

問題1 『スペースハリアー』のボーナスステージに出てくる怪物の名前は?
1. ユーライア
2. ユーラシア
3. ユーミン

問題2 『スーパー忍』の敵組織の正式名称は?
1. ネオジード
2. ネオヴィード
3. ヌゥオアヅィード

問題3 『スーパー忍』の主人公の名前は?
1. ジョー・コスギ
2. ジョー・ムサシ
3. ジョー・ヤブキ

問題4 『スーパー大戦略』で次の選択肢のうち勝利条件に当てはまらないものは?
1. 首都を占領する
2. 敵部隊を全滅させる
3. 武将を暗殺する

問題5 『スーパーサンダーブレード』のパイロットの名前は?
1. アラン
2. ジョージ
3. ランツ

問題6 セガの社員食堂でカレーと天ぷらうどんとおにぎりを食べると全部でいくら?
1. 360円
2. 460円
3. 560円

問題7 『孔雀王２』のデバッグ中に怪現象が発生した。その怪現象とは、次のどれか?
1. 鐘のような怪音でBGMが消えた
2. 何度も停電した
3. 信長を倒すと何度も暴走した

問題8 『ソーサリアン』に出てくる魔法は全部で何種類?
1. 256種類
2. 128種類
3. 64種類

問題9 『スペースハリアーII』のクトゥーガと『スペースハリアー』のハヤオーとの関係は？
1. 親子
2. 親戚
3. ライバル

問題10 『アレクの天空魔城』に登場していない動物は？
1. サル
2. ハリネズミ
3. ラッコ

問題11 『TATSUJIN』のラストステージのボスの名前は？
1. ドラクマ
2. ドトール
3. ドラクバ

問題12 『カース』の自機の名称は？
1. バトルアンデス
2. ブレーブマン号
3. ラビットパンダ

問題13 『アレクの天空魔城』に出てくるアイテムは？
1. ラコニアソード
2. パワーブレスレット
3. モノメイト

問題14 『ファンタシースター』の主人公アリサの兄の名前は？
1. トロ
2. テロ
3. ネロ

問題15 セガ提供のTV番組『まじかるハット』は、どの局から放送されているか？
1. テレビ朝日
2. TBS
3. フジテレビ

問題16 『ゴールデンアックス』の主人公3人の中で一番強いのは？
1. ティリス・フレイヤー
2. ギリアス・サンダーヘッド
3. アックス・バトラー

問題17 SSTバンドが目指しているサウンドは？
1. デジタルポップ
2. テクノポップ
3. メガドラポップ

問題18 JOYJOYテレホンのユカちゃんの初恋はいつだった？
1. まだ……これから
2. 小学1年のとき
3. 小学5年のとき

問題19 『マージャンCOP竜』のパッケージとマニュアルを作ったのは？
1. 大鳥居の雀荘の人
2. 大日本印刷営業6課
3. BEメガ編集部

問題20 メガモデム対応ソフト第1弾として予定されているソフトは？
1. TEL・TELまあじゃん
2. TEL・TELスタジアム
3. 史上最大の倉庫番

問題21 セガネットのダウンロードゲームとして予定されている『ファンタシースターTA』の主人公は？
1. アリサ
2. ルツ
3. ルドガー

問題22 『ムーンダンサー』の原作が連載されていた雑誌？
1. BEEP
2. ファミコン通信
3. コンプティーク

問題23 『スーパー忍』に出てくる最後のボスキャラは？
1. マキシム・ド・パリ
2. タイガーマスク
3. マスクド忍者

問題24 テクノソフトGAL'Sクラブ(仮称)に応募した女の子は何人？
1. 680人
2. 192人
3. 1人

問題25 テクノソフトのある佐世保市は何県？
1. 佐賀県
2. 福岡県
3. 長崎県

選択問題Aコース
目指せ！ ハードウェアの鬼

ハードの知識もバリバリのコンピュータ少年にお勧めのコース。知ってる人には、簡単!?

選択問題Bコース
究極のメガドラプレイヤー

メガドラソフトのことなら重箱の隅みたいなことまで覚えてる人向き。目指せメガドライブソフトの生き字引き！

選択問題Cコース
BEメガ中毒者に花束を

BEメガが人生の一部になっちゃった人に……。知っていても何の役にも立たない知識の問題だ！

問題 26-A メガドライブのメインCPU68000を開発したメーカーは？

1.モトローラ
2.インテル
3.ザイログ

問題 27-A メガドラには3種類の音源が使われているが、一番チャンネル数が多いのはどれ？

1.PSG
2.FM音源
3.PCM音源

問題 28-A メガドラで同時に表示できるスプライトの数は？

1. 64
2. 80
3.128

問題 29-A メガドライブに接続される予定のFDDは、何インチ？

1.2インチ
2.3.5インチ
3.5インチ

問題 30-A パソコンの1Mバイトのソフトをメガドラに移植する場合、何Mビットのロムが必要か？

1.4M
2.6M
3.8M

問題 26-B 『ファンタシースターII』のアンヌ・サーガの生年月日は？

1.AW1261 4/26
2.AW1263 12/9
3.AW1263 8/30

問題 27-B 『ソーサリアン』で全シナリオに出てくる子供の数は、全部で何人？

1.16人
2.20人
3.24人

問題 28-B 『マージャンCOP竜』に登場する竜子のスリーサイズは？

1. 74、58、84
2. 86、60、84
3.108、64、90

問題 29-B 『ファンタシースターIII』の主人公の父親の名前は？

1.オラキオ
2.コラキタ
3.ソラキタ

問題 30-B 『アレクの天空魔城』で全面クリアまでの最小ジャンケン回数は？

1.5回
2.6回
3.22回

問題 26-C 「メガドラマン9X」のSEGA部隊のキャップは誰？

1.カマタ
2.イイダ
3.イトウ

問題 27-C 「ゴキブリの親王」の筆者、みうらじゅん氏のバンド名は？

1.渚のシンドバット
2.大島渚
3.たま

問題 28-C ゲーム情報誌「BEEP」(BEメガの前身）の最多登場モデルは？

1.加藤マキ
2.池内利栄
3.白勢房枝

問題 29-C BEメガのライター、OLIX光治は、他の雑誌でも仕事をしている。さて、その雑誌とは？

1.ファミマガ
2.マル勝
3.ファミ通

問題 30-C BEメガの「徹底マスター」に登場する"うろんうろん"にそっくりな編集スタッフは？

1.セザール松本
2.鳥谷博明
3.羽山大輔

ウルトラクイズ応募券

よりどりみどり 300名分！

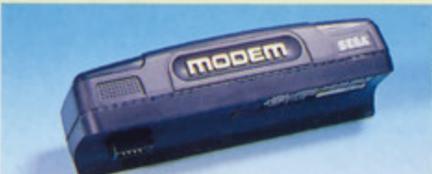
プレゼント賞品1〜16の中から1つだけを選び解答用紙に記入してください。

❶メガドラジョイスティック　2名

発売元：セガ
価格未定

ゲーセンの感触そのままの専用ジョイスティック。連射機能ももちろんあり！

❷メガモデム　2名

発売元：セガ
価格未定

待望のメガモデムをキミの手に！セガネットゲームやTEL・TELシリーズを存分に楽しもう。

❸メガドラお好みソフト　30名

ほしいソフトを1本だけプレゼント。3月末までに発売予定のソフトを記入すること。

❹お好みCD　10名

お好きなCDを1枚プレゼント！ただし、廃盤やとても手に入りそうもないヤツは、御カンベン。

❺メガドラパッド　30名

発売元：セガ
価格：2,000円

持ってると何かと便利な2個目のパッド。これで2P対戦モードもヘッチャラさ！

❻ゲームビジョン　10名

発売元：セガ
価格：3,800円(税抜き)

ハンディタイプの液晶ゲームマシンだ。アウトドアに持ち出してしっかり楽しんじゃえ！

❼ピクショナリー　5名

発売元：セガ
価格：4,500円(税抜き)

意外と知られてないけど、セガだってボードゲームを作っている。こいつは、超お勧め。

❽LYNX　1名

発売元：ムーミン
価格：29,800円(税抜き)

カラー液晶ハンディマシンLYNXだ。ゲームボーイと違ってこちらはカラー。

❾魔法王国シムルグント　10名

発売元：日本ソフトバンク
価格：1,860円
(税込み)

御存知『ムーンダンサー』の舞台になっているのがシムルグント王国。メガドラソフトをやる前に読んでみたら？

❿RPG幻想事典　5名

発売元：日本ソフトバンク
価格：1,550円
(税込み)

RPGに登場する武器、モンスター、魔法などを詳しく解説。テーブルトークRPGのこともよくわかるぞ。

⓫RPG幻想事典・日本編 ジャパネスク　5名

発売元：日本ソフトバンク
価格：1,860円
(税込み)

幻想の日本を求めて、記紀にしるされた神の時代へ遡る。日本に伝わる術、武器・防具など、250点を超えるイラストで紹介。

⓬保存版　GS倶楽部　10名

発売元：日本ソフトバンク
価格：1,900円
(税抜き)

ゲームサウンドの全てを1冊に！GSファンなら、ぜひコレクションに加えたい。2枚組ソノシート付き。

⓭すぎやまこういちのゲーム大博覧会　10名

発売元：日本ソフトバンク
価格：2,800円
(税抜き)

ドラクエの作曲でお馴染み、すぎやま氏のゲームブック。氏のエッセイと膨大なコレクションは一見の価値あり！

⓮スーパーモナコGPポスター　40名

提供：セガ　非売品

ビデオゲーム版発表当時の秘蔵品。そうそう、スーパーモナコといえば、メガドラ版もそろそろ出るぞ。

⓯BEEPファイル　30名

提供：日本ソフトバンク
非売品

BEメガがまとめて12冊分ファイルできちゃう超便利アイテム。
残部僅少、最後の大放出だ！

⓰メガドラ1/10ミニチュア　100名

提供：日本ソフトバンク
非売品

メガドラを忠実にモデリングした1／10モデルだ。マスコットとしてかわいがってくれ。
(写真は完成予想図)

解答の送り方

官製ハガキに問題の解答を記入し（問題26〜30は、コース名明記）右のA〜Fのアンケートにお答えください。記入したハガキには、必ず応募券を貼付してください。応募券1枚につきハガキ1枚のみ有効です（応募券のないハガキは無効）。〆切は2月15日（消印有効）。クイズの解答とプレゼントの当選者は、3月8日発売号で発表いたします。

アンケート項目

A：本誌への不満を一言
B：本誌でこんな企画をやってほしい
C：今までに買ったメガドラソフト
D：今持っているメガドラソフト
E：あなたの好きなバンドやミュージシャン
F：あなたお気に入りのCDを1枚

〒102
東京都千代田区九段南2-3-26
井関ビル
(株)日本ソフトバンク
BEEP！メガドライブ編集部
「ウルトラクイズ」係まで

※ウルトラクイズに関する電話でのお問合せは、御遠慮ください。

記入例

◎解答
問1→1　問2→2　問3→3　問4→1　問5→2
問6→3　問7→1　問8→2　問9→3　問10→1
問11→2　問12→3　問13→1　問14→2　問15→3
問16→1　問17→2　問18→3　問19→1　問20→2
問21→3　問22→1　問23→2　問24→3　問25→1
◎Aコース選択
問26→1　問27→2　問28→3　問29→1　問30→2
◎アンケート解答
A：値段が高い
B：ウラ技コーナー
C：[illegible] PSⅢ、サンダーフォースⅢMD、TATSUJIN
D：PSⅢ、サンダーフォースⅢMD、TATSUJIN
E：JITTERIN'JINN
F：服部(UNICORN)
◎プレゼント
③ ソーサリアン

ウルトラクイズ 応募券

●傍若無人エッセイ　第6回(最終回)

みうらじゅんの1990ゴキブリの親王・?

90年代 覚えておかなければならない2、3の事柄

みうらじゅん事務所は、机とテーブルとソファと本棚とＡＶ機器と、家具といえばそれしかないのに、足の踏み場がない。盗品の１ｍ大のゴジラ、故水原弘の防虫剤の看板、仕事と称して見ているかなりの数の雑誌とビデオテープ(特にＨなのがいっぱい)、レコード、ゲームソフト、おもちゃ……。それらが平面的に、ワチャッとある。３時間の原稿待ちも退屈しない。連載６回目で罠に気づく。

オッス！　90年代。

いきなりですが、やっと覚えたので皆さんにもと思いまして……。

“これは葉の汁を吸うアブラムシ
これは花の色が悪くなるハダニ
黒い星の黒星病
白いカビのうどんこ病
カッパン病は葉を枯らすのです
カダン　カダン　カダン
お花を大切に”

ちゃんと覚えて歌えるようにしておいてください。人生にとって大切なことだと思います。

今年の正月は「輝く！イカ天大賞」で、我がバンド“大島渚”がなんと武道館に出てしまいました。あのビートルズやレッド・ツェッペリンと同じ舞台を踏んだという事実は、誰にも否定できません！

「武道館も地に落ちた」

いろんな意見もありますが、仕方ありましぇ～ん。

正月はウチに、イカ天に出たバンド“THE NEWS”の三人娘がいつき、そのうえ“remote”の池田貴族様も参加して、ゲームばっかりしていました。

その結果、去年から持ち越していたメガドラの『ランボーⅢ』をとうとう終わらせました。ランボーも正月早々、裸で辛かろう……今年の風邪は長引く。

ゲームをひとしきりやった後、煮詰まったので僕が昔からよくやっていた「チャンネル・セックスゲーム」をすることにしました。

まず、自分の好きなチャンネルを決めます。

「ここは狙って12チャンネルだ」

「じゃ、俺は４チャンネル取るね」

各人チャンネルを決めたら、ゲームの始まりだ～!!

親はテレビのリモコンを持って、プレイヤーが選んだチャンネルを映し出します。

さて、ここからです！

自分のチャンネルに映し出されたもの、人物、動物……とにかくそいつと、頭の中でセックスしてると想像しなければなりません！

例えば、愛川欽也でもです。もちろん「わくわく動物ランド」にたまたま当たった人は、ラクダでもカメでも、絶対！しなければなりません。

テレビで今どんな番組をやっているかを熟知している人の方が、絶対有利です。

「チャンネル・セックスゲーム」は、それだけです。結構楽しいので、友達が集まった時はやってください。

ところで、僕は一度、ボディ・コンがどれだけ伸びるか試してみたい。あの、くしゃくしゃの“チリメン”みたいな服を、右と左から伸ばしてみたい。どーでもいいんだけどさー。

そうそう、このコーナーの愛すべき読者諸君に、僕からプレゼントがあります。高橋章子プロデュースによる「ピン棒」というカードゲームです。去年の暮れに出たやつです。僕がイラストを描いてますんで、面白いはずです！

“ゴキブリの親王　ピン棒係”まで、どしどし応募してくださいね。３名様にプレゼントします。

いやぁー、今年もいろいろありそうですねぇー。

それでは最後に、舟木一夫のＣＭ“すまいのクルー”の歌を一発。「高校三年生」の替え歌です。

“赤　階段　夕陽　額縁
校舎を染めテーブル
に冷蔵庫の木陰　日本間”

それでは本年もよろしくお願いします。ホンニ～ホンニ～。

テクノロジー流行通信

第5回

FAXとパソコンのビミョーな関係

by 阿木二百

今回は、FAXとパソコンの"ビミョーな関係"を、関根勤ふうに鼻にかけつつ、さあ始めよう！

日本が誇るテクノロジー

FAXというのは、皆さんご存じのとおり、手書き文字や図版等を電話回線で送り、それを相手がプリントアウトしたもので受け取る、という画像通信の手段である。

今では10万円程で購入でき、名刺に電話番号と並んで FAX 番号が記入されていることも、別に珍しくなくなった。

個人でも持っている人が結構いて、キミんち FAX ないの？ なんて、会話が自然に出てくるくらい、普通の存在になってしまっている。

このFAX、実は日本が誇るテクノロジーだということは、意外に知られていない。

だが、純粋な発明というわけではなく、よくある"原理は外国で、日本で開発・改良を加え、いつの間にか本家本元を追い越してしまった"という類い(たぐい)の、典型的なジャパン・テクノロジーなのである。

しかも、基本特許は日本になくても、実用化に当たっての周辺特許はバッチリ日本が押さえているので、他の国はおいそれと手を出せない。

そんなわけで、FAXの普及率は我が国が一番。数年前までは、アメリカに行っても、FAXって何？と、言われることが多かった。ファクシミリとフルに言っても、これがまたなかなか通用しない。そんな状況だったのである。

しかし、今ではアメリカ人も、ようやくFAXの便利さに気がつき、ビジネスマン用にFAXサービスを行うホテルも増えてきた。

また、フリーウェイ沿いのビルボードと呼ばれる看板(かんばん)には、日本のFAXメーカーの広告がずらりと並ぶ始末。

画像のモールス信号

で、FAXの原理はどうなっているか、と説明する前に、まずFAXの発展史からたどってみよう。

FAXは、その昔原稿を円筒形の読み取り装置に巻き付け、それを回転させながら、螺旋(らせん)状にデータを読み取っていた。

つまり、目の前の点が白か黒かを判別するセンサーがあり、それが紙の表面をなめるように移動して、イメージを1列の点の集合に変換（デジタル化）するのだ。

この点の並びを、モールス信号のように音データとして電話回線で送り、受信側は円筒状になった紙の上に再生されたデータを読み取る、という仕組みである。

これは1画面を細かい線に分け、表示している、テレビの走査線を思い浮かべるといいだろう。

テレビの画面もFAXの原稿も、短冊(たんざく)状にどんどん細かく切り刻んでいけば、白黒（テレビだと赤・青・緑）の点が並んだデータになってしまうのである。

現在では、センサーが紙の幅の分だけ1列に並び、横一線のデータを一度に読み取ってしまうので、もっとテレビに近い感じだし、送信時間も大幅に短縮されている。

もちろん、点と点の間隔が狭い程、元のイメージに近い送受信が行われるわけで、通常は横方向に1mmあたり8ドット、縦方向に1mmあたり3.85ドットである。

また、ファインモードと呼ばれる高解像度モードでは、縦方向も1mmあたり7.7ドットまで読み取れるようになっている。

だが、A4ぐらいの原稿をこのまま送ったのでは、データ量が膨大(ぼうだい)になってしまう。そこで、送信する前にデータ圧縮をかけ、受信側ではそのデータを復元して、読み取っているのである。

パソコンとFAXの相性は？

ところが、パソコンやワープロが普及してくると、少しおかしなことになってしまうのである。

というのも、パソコンやワープロのデータは、もともとデジタルなもの。それを印刷してFAXで送ると、デジタル（データ）→アナログ（印刷物）→デジタル（FAXデータ）→アナログ（FAXプリントアウト）というように、回り道をしなければならない。

そんなことなら、いっそのことパソコンにあるデジタルデータに少々手を加え、そのまま電話回線で送り、受信側のFAXをプリンター代わりにして使ってしまおう。

というわけで、通称パソコンFAXなるものが登場したのである。

パソコンFAXは、ボードの形でパソコン本体内に組み込まれたり、普通のパソコン通信に使われているモデムと一体化されたりしているが、極端な話、受信側でも専用ボードがFAXモデムを使って、デジタルデータのまま情報を受け取ることになる。

それをディスク等に蓄(たくわ)えておけば必要な部分だけプリントアウトすればいいし、第一資源の無駄(むだ)がなくなるというものだ。

それに、FAXによるダイレクトメールは、紙代がこちらもちなので無性(むしょう)に腹が立つ。

ともかく、パソコンFAXの場合、アナログデータを読み取る際の誤差やノイズがないので、まるで現物のようにきれいな画像が見れるのである。

早いところメガドライブにFAX機能がつけば、もう少しモデムが脚光を浴びると思うよ。

というところで、お後がよろしいようで……。

また来月お会いしましょう。

話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター PART2

NEW SOFT COMPLETE MASTER

TEL・TEL スタジアム

4月発売予定／サン電子／6,500円／©1990 SUNSOFT

今月は「お約束」のデータ大特集だ

おわびをひとつ

今月号も『TEL・TELスタジアム』をやる。昨年来さんざんTELスタは紹介してきたから、概要や遊び方はもう熟知していることと思う。敢えて紹介などはしないつもりなので承知しておいてくれ。

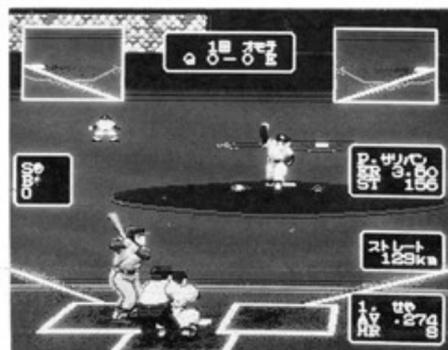
先月お約束したように、今月はデータ大公開だ。10ページで構成してみたぞ。ところがページを開くとわかるのだが、30球団あるはずなのに今月は18球団しかデータ公開していない!

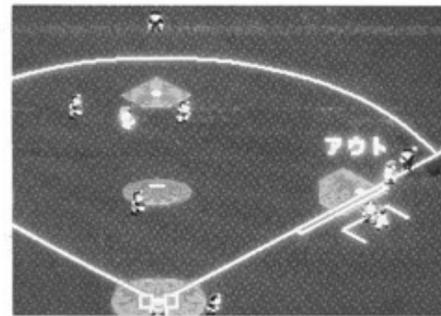
30－18＝12

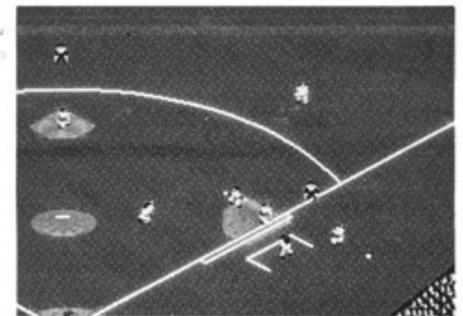
……そう、それ以外の12球団分のデータは、まだ完成されていないのである。この12球団は、ある職業スポーツをモデルとしていて、現段階では一昨年のデータが入っているような状態だ。やっぱり最新の成績やデータで遊びたいのは当然だ。新外人や新監督、年俸などなど最新のデータが搭載されるのはもうちょっと先のようだ。というわけで今月はそれ以外の18球団で我慢してほしい。公開した18球団のデータも、もちろんモデルとしている人や物があるから、どれが誰かを当てるのもおもしろいぞ。

細かいパラメータ

TELスタのデータは実に細かい。成績から能力まで10数項目にも及ぶ。ちなみに年俸の単位は百万円だ。そして選球眼、長打力、球質、投球術などの能力パラメーターの最大値は15となっている。

TELスタが他のゲームと違うのは、このパラメーターの多さだ。

真っ向から投げおろすEチームのエースサリバン。速球派ではないのに……。

細かい箇所で言えば、スイッチヒッター、スイッチピッチャーを可能にしたところ。そして上手投げ、横手投げ、下手投げを全てそろえたところも挙げられる。対戦する投手、打者によって打ち分け投げ分けるのだ。

これは画面上でも確認してみてくれ。

あら珍しやダブルプレー成功。打者走者の足が相当遅かったんだろうか。

ファーストにエラーされるとかなり痛い。ランナーも進塁すればいいのに。

先月号にも同じ様な写真があるので、見比べてほしい。

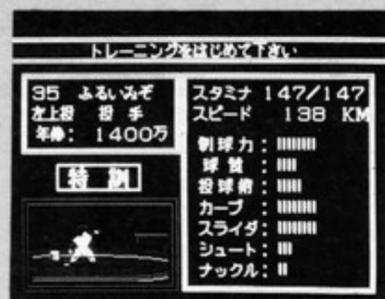
エディットモードの続報だ

先月号で書くことができなかった、エディットモードの続報とチーム制作のポイントをお知らせしよう。

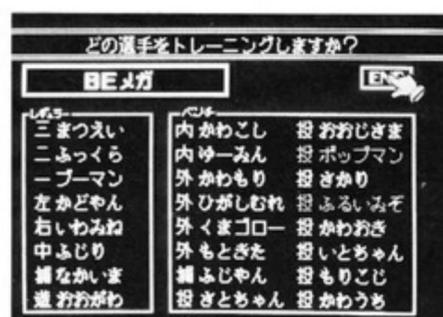
先月のモード説明で、ペナントモードは総当たりで優勝を争うリーグ戦とだけ書いたのだが、実はペナントレースモードはエディットで作ったチームでしかプレイできないのだ。監督だけキミの名前にすればそのままでもペナントレースできるのだが、やはりこのゲームの醍醐味は通信対戦と、エディットモードだ。どうせならデータだけいただいて、名前は全部変更してしまいたい。

ではどのチームを選べばよいのだろうか。まだ完成されていない12球団分をのぞいて考えてみることにしよう。

投手力は各チームそれほど大差はない。A、Mチームは傑出した投手を抱えているのだが、ペナントを戦うとなると数の上でどうだろうか。攻撃力ではA、M、Qチームが断然強い。Qチームは名前を変更しても大して痛手ではないので、かなりお勧めできるだろう。総合力で選ぶとするならばA、M、QのほかにN、R、こチームがいい。ポイント的にはこの中から選んでおけば、何もしなくとも勝ててしまうほど。現にQとJを戦わせたら、Qチームが3回コールドで勝ってしまった。ただそれは1試合での話で、何連戦かするとなるとローテーションの谷間とかスタミナの問題が出てくる。

オープン戦では同一チームの対戦も可能。戦力はまさに互角だ！

トレーニング成功例。シュート、ナックルというもともと使えなかった球種のポイントが減り、カーブ、スライダーの切れが増した。スピードは変化しないようだ。そして注目してほしいのは、年俸が上がったこと。現金な話だ。

それでもなお苦労したいという人は、投打のバランスがとれたU、たけしぐんなどを選んでおくのもいい。あるいはいちばん弱そうなJ、Iチームから始めて、トレーニングでガンガン鍛えていくのもかなり遊べそうだ。弱いチームでやるほうが、監督として采配をふるうには面白いからね。

エディットで選手名を変更していくのはかなり面倒な作業なので、チームは慎重に選ぶようにしたい。

トレーニングの終わった人は黄色で表示される。控え選手を育てよう。

監督が辞任するとこんな絵が出る。背中に哀愁が漂っていないか!?

この12球団のデータは変更される……

本来なら新外人が参加したり、解雇されたり、新監督を迎えたり、1億円ルーキーがいたりするはずだが、まだこんな状態。完成する日を楽しみに待ってもらいたい。個人的にはHOPESに期待しているのだが……。

GALIOTS　CALVES　DRASTICS　SPIRALS　TRIGGERS　WHILES　BUCKLES　BRINKS　LILACS　HOPES　FUTURES　OPTIONS

次ページから30―12球団データ大公開だ！

※**投手部門** 年俸の単位は百万円、球速の単位はkm／h。その他項目の略称は、〔制…制球 質…球質 術…投球術 カ…カーブ ス…スライダー シ…シュート フ…フォーク ナ…ナックル シ…シンカー S…SSF パ…パーム〕となります。

JUNIORS

監督 カケプくん
コーチ このみ

80試合
30勝47敗3分

チーム打率 .223
チーム本塁打 30
チーム防御率 2.78

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防御	勝	敗	セ	スタミナ	制	質	術	カ	ス	シ	フ	ナ	シ	S	パ	球速
11	ちば	左上	800	101	41	3.65	8	8	0	160	5	6	7	3		5	9		5			120
21	みえ	右上	700	81	40	4.44	6	8	0	145	8	5	6	2	2	2	7					118
23	いしかわ	右上	400	60	36	5.40	2	7	0	132	3	2	3	2	2	4		5				113
39	とくしま	右上	300	48	35	6.56	4	8	0	110	1	1	2	5	2	3		2				113
28	なら	右横	800	37	19	4.62	5	5	4	107	4	10	8	6	5	2					6	105
20	ぎふ	左下	700	23	11	4.30	3	3	1	76	6	8	7	7		5		6	6			108
36	かがわ	左上	300	26	14	4.84	2	6	2	59	2	4	4	4	3	2		1				115
5	あきた	右上	100	30	27	8.10	0	2	3	64	1	1	1	2	1	3		4				110

背	位	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
40	左	ふくおか	左	300	112	24	214	0	6	6	123	258	6	0	6	8	9	5	7
33	二	ひろしま	右	800	162	36	222	1	19	4	140	270	4	0	5	6	4	4	1
19	三	あいち	左	900	190	48	252	5	25	8	180	296	6	4	4	8	6	6	3
27	一	おおさか	右	1000	184	44	239	9	20	5	175	280	1	7	2	10	4	3	0
17	右	しずおか	右	700	168	40	238	4	27	5	163	278	5	2	4	4	5	5	5
30	捕	ひょうご	左	600	156	78	200	1	8	1	107	246	0	1	1	3	3	2	8
46	中	かごしま	右	400	82	16	195	2	9	1	103	252	2	1	1	5	2	1	7
38	遊	こうち	右	500	132	28	212	1	13	0	139	262	3	0	5	6	2	3	2
13	内	とうきょう	右	1200	46	12	260	2	6	0	75	294	8	4	8	10	1	6	0
14	内	かながわ	左	600	86	16	186	0	7	0	105	234	5	0	6	6	1	4	1
32	内	とっとり	右	200	24	4	166	0	3	0	61	246	2	0	2	3	1	2	1
45	内	くまもと	左	100	40	8	200	1	5	0	70	246	1	1	1	4	0	3	4
1	外	ほっかいど	右	500	14	2	142	1	3	0	53	258	4	1	3	5	1	3	1
26	外	きょうと	左	700	14	2	142	0	1	0	52	258	4	0	2	2	0	6	0
47	外	おきなわ	両	200	60	12	200	3	10	0	87	244	0	0	1	3	2	4	3
12	捕	さいたま	右	700	40	6	150	0	5	1	71	226	1	0	1	3	3	8	3

IDOLS

監督 くにたん
コーチ りりえ

60試合
21勝38敗1分

チーム打率 .226
チーム本塁打 51
チーム防御率 2.98

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防御	勝	敗	セ	スタミナ	制	質	術	カ	ス	シ	フ	ナ	シ	S	パ	球速
18	トッシー	右上	4100	58	26	4.03	4	5	0	180	7	10	8	6	6	2		4				130
11	キョンシー	右下	2300	54	25	4.16	5	6	0	170	6	7	7	8	6	6	6					120
21	ニッカ	右横	1400	62	29	4.20	3	6	0	190	6	5	9	8	6	3	7					123
30	せーこママ	右上	3300	49	27	4.95	2	7	0	155	4	3	6	3	5	6				7		118
14	ノリペー	右横	1000	31	15	4.35	3	3	1	108	5	5	6	2		5	3		7			115
19	しかし	右上	1600	36	16	4.00	4	5	0	120	9	9	7	3	2	2	1					128
22	がっちゃん	右上	800	45	27	5.40	0	4	4	99	3	2	5	4	2	4		1				123
16	ごっくん	右上	600	22	14	5.72	0	3	2	69	3	3	4	7		6			8		6	128

背	位	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
57	中	もろだし	右	700	144	32	222	1	7	5	99	270	4	2	5	6	11	4	6
27	左	おおたわけ	右	600	124	30	241	1	12	12	78	282	5	3	8	5	10	6	8
3	三	ミポロン	左	3200	74	20	270	6	25	0	120	304	7	5	5	6	2	5	4
1	一	マッチョ	右	3800	118	28	237	14	40	8	169	286	2	8	1	8	5	3	4
23	遊	もっきん	左	1500	124	28	225	9	22	6	178	270	4	6	7	7	7	6	7
6	二	おぎのて	右	1800	96	24	250	1	14	4	149	290	5	1	9	9	5	6	5
2	捕	ふっきん	左	1500	98	20	204	4	8	9	150	260	5	3	5	6	6	4	6
5	右	かゆい	両	1200	86	20	232	1	9	0	135	280	6	1	4	10	4	2	6
7	内	もーもーこ	右	900	54	10	185	0	7	0	100	258	6	1	1	4	2	1	4
8	内	やっきん	右	1500	74	12	162	4	6	0	120	228	7	7	3	3	6	3	6
4	内	ウウィンク	両	600	50	10	200	3	4	0	99	268	4	2	6	2	3	3	2
9	外	くどうしず	右	1800	44	10	227	2	5	0	89	264	6	0	2	6	1	2	4
13	外	よっちん	右	600	54	10	185	0	3	0	100	246	5	1	6	5	6	2	4
97	外	なんのよう	左	1200	48	8	166	1	2	0	95	238	3	1	0	5	1	1	3
10	外	たむらえり	左	200	22	2	090	0	3	0	67	188	4	0	4	4	0	1	1
22	捕	あきない	右	4000	54	14	259	4	11	0	100	298	9	6	4	9	1	4	6

VEGETALS

監督 トトチャン
コーチ たまねぎ

80試合
33勝46敗1分

チーム打率 .235
チーム本塁打 45
チーム防御率 4.56

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防御	勝	敗	セ	スタミナ	制	質	術	カ	ス	シ	フ	ナ	シ	S	パ	球速
12	ながねぎ	右下	6000	172	75	3.87	10	12	0	210	9	5	8	5	5	5						123
14	レタス	右上	4500	131	58	3.98	10	10	0	178	10	8	7	5	2	1				7		135
16	きゅうり	右上	1200	91	44	4.35	6	9	0	160	4	4	6	7	6	1		1				130
13	やまいも	左下	800	56	32	5.14	3	8	0	132	6	7	4	6	6				7			128
26	れんこん	左上	500	98	97	8.90	0	1	0	118	3	3	6	2		2						130
17	トマト	左上	1000	24	13	4.87	2	2	2	69	5	10	3	2	3	2	6					128
18	グリンピー	右上	900	49	36	6.61	1	0	10	90	4	4	5	2		5			8		3	125
25	もやし	右上	400	18	11	5.50	1	4	4	55	7	6	8	5	5	4	5					120

背	位	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
21	中	にんじん	両	1200	132	28	212	1	10	10	119	256	3	2	9	3	8	7	9
41	二	ごぼう	左	800	140	34	242	0	12	3	124	288	5	0	6	9	6	5	5
7	遊	ピーマン	左	2500	232	54	232	2	28	2	178	278	5	3	3	5	5	5	4
1	捕	だいこん	左	5000	204	50	245	10	32	0	161	290	8	7	2	6	1	10	7
3	三	じゃがいも	右	10000	200	54	270	8	33	11	158	312	7	6	5	10	9	1	5
4	一	キャベツ	両	5200	178	46	258	8	21	0	146	302	5	6	7	7	1	3	2
15	右	ほうれんそ	右	2300	110	22	200	0	13	1	106	252	6	1	4	4	3	6	8
2	左	セロリ	右	2500	104	20	192	2	9	0	103	248	5	2	6	3	2	5	7
24	内	パセリ	左	3000	70	18	257	0	6	0	83	296	3	1	1	5	1	2	3
31	内	かぶ	左	700	100	16	160	5	5	0	101	212	2	6	1	4	0	4	2
33	内	さといも	左	900	32	6	187	3	3	0	62	258	4	6	2	4	2	6	3
8	内	もろこし	右	1800	32	10	312	0	5	2	61	336	6	1	4	9	5	6	5
23	外	さつまいも	右	2500	66	12	181	1	3	1	82	228	5	3	3	3	4	8	7
5	外	ブロッコリ	左	600	66	12	181	0	5	0	82	242	4	1	2	2	2	2	6
6	外	かぼちゃ	両	3000	132	32	242	4	11	0	119	288	2	5	5	5	1	5	9
34	捕	はくさい	右	1800	136	34	250	1	9	1	122	288	3	2	2	4	3	4	9

※**野手部門** 年俸の単位は百万円。その他項目の略称は、〔眼…選球眼 長…長打力 技…小技 勝…勝負強さ 走…走力 守…守備力 肩…肩の強さ〕となります。

すもうべや

監督　あさじお
コーチ　わかもはな

90試合
40勝48敗2分

チーム打率　.260
チーム本塁打　120
チーム防御率　3.52

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防御	勝	敗	セ	スタミナ	制	質	術	カ	ス	シ	フ	ナ	シ	S	バ	球速
9	ほくてんゆ	左横	5200	135	59	3.93	11	7	0	189	9	11	10	7		5	8		7			135
10	たかりゅう	左上	500	137	74	4.86	10	10	0	178	7	7	5	5	5	3	2					135
18	ますらう	右上	300	92	51	4.98	7	5	0	189	10	6	3	2	4				5	7		138
13	はまのうみ	左上	2000	69	35	4.56	3	9	1	148	4	9	8	3	3	3					4	140
59	りょうこく	右上	800	79	44	5.01	6	10	1	120	6	7	7	5	4	2		4				138
19	きりんち	右横	1500	50	35	6.30	2	5	5	98	3	5	10	8	8	6					2	133
11	たかめやま	左横	2000	42	19	4.07	1	2	10	68	9	13	5	4	3	2		6				130

背	位	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
12	二	あさひふし	右	5200	194	54	278	12	18	11	166	302	10	10	9	11	8	4	5
35	右	さかほほ	右	3500	230	58	252	8	19	0	189	270	9	9	8	6	6	5	9
92	左	おーのくに	右	6800	216	58	268	14	27	4	181	288	10	11	3	9	3	7	7
24	三	ちょのふじ	左	7600	168	50	297	21	33	2	150	316	10	13	7	10	1	9	6
23	一	ほくのうみ	右	7100	212	58	273	16	21	0	178	296	9	14	2	12	0	6	2
52	捕	こにしん	左	4600	198	52	262	10	15	0	168	280	8	10	1	8	0	5	11
8	遊	てらう	左	3100	216	54	250	6	21	9	181	266	6	6	4	7	7	8	4
28	中	ことかうめ	右	2900	186	48	258	7	17	5	162	274	7	7	2	5	6	5	7
7	内	たかもはな	右	2500	18	4	222	3	4	0	58	296	8	9	1	9	0	5	2
45	内	きりじま	左	600	88	22	250	6	15	0	119	252	6	5	2	5	5	2	4
32	内	わかてがわ	右	1100	56	12	214	4	7	0	90	220	5	6	3	2	3	3	4
15	外	だいじやま	左	800	70	16	228	3	5	0	103	230	4	4	3	6	4	7	4
25	外	あきじま	左	1600	118	26	220	3	11	0	143	238	4	2	4	4	2	5	5
3	外	きたもうみ	右	2400	16	4	250	2	3	0	56	280	6	9	2	10	1	6	3
22	捕	おおつつ	左	900	94	20	212	5	12	0	123	226	3	5	2	6	4	7	9

KAMIGATAS

監督　いわし
コーチ　がんへい

90試合
41勝47敗2分

チーム打率　.243
チーム本塁打　85
チーム防御率　2.44

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防御	勝	敗	セ	スタミナ	制	質	術	カ	ス	シ	フ	ナ	シ	S	バ	球速
11	こじん	右上	5300	104	46	3.98	9	8	0	164	8	11	9	7	6	3		2				140
14	いくで	右横	4000	68	31	4.10	6	6	0	145	7	4	8	3		4			5		1	120
36	さーふろ	右横	3400	97	4	3.71	8	8	0	155	9	9	11	6		5			6		5	125
18	ぶんちゃん	右上	9800	76	28	3.18	9	4	3	130	10	10	11	6	3	4		5				130
47	ようろく	左上	3000	85	38	4.02	5	10	0	138	3	5	6	2	4	4		7				133
84	やっさん	右上	2500	22	12	4.90	1	3	6	63	1	1	4	8	7	6		6				138
99	しゅう	左横	900	28	12	3.85	2	4	2	70	5	7	3	6	4	2		1				130
13	おくれ	右下	100	15	13	7.80	1	4	1	52	4	1	2	3			5					115

背	位	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
8	遊	はっこう	両	8200	196	56	285	10	21	7	172	326	9	7	9	5	9	9	8
23	二	たんしん	右	48800	146	40	273	0	10	4	138	310	7	0	6	8	7	6	5
30	一	ぎんすけ	右	6000	90	22	244	8	19	1	103	284	6	5	2	12	3	5	3
3	三	いわし	右	10000	220	62	281	16	42	8	188	316	10	9	9	9	10	8	9
22	捕	のりおだ	右	5000	90	24	266	13	25	0	102	302	4	8	2	3	1	4	7
7	左	まつもも	左	1000	112	26	232	1	20	3	115	282	8	1	4	5	7	3	7
6	右	はまら	右	1000	130	32	246	3	33	3	128	286	7	1	3	5	6	3	8
9	中	おおさむ	右	4800	96	26	265	9	19	2	106	304	4	6	1	6	4	4	9
94	内	くるで	右	4000	42	8	190	4	5	0	69	238	3	10	1	7	0	1	2
42	内	デューン	右	200	136	14	102	1	4	1	132	168	1	5	0	1	3	0	4
44	内	きいぼう	右	18000	56	14	250	8	9	0	80	306	10	8	2	13	3	3	4
4	外	のざあ	右	1100	66	16	242	0	6	0	86	280	7	0	5	3	3	5	1
98	外	けい	左	900	146	30	205	1	15	2	140	256	5	3	5	6	9	7	7
34	外	さんご	右	15000	24	6	250	3	4	0	58	282	8	5	3	10	4	5	5
46	捕	ジロー	右	3400	94	20	212	8	12	0	105	264	4	8	0	3	1	6	8

WRESTLERS

監督　あのき
コーチ　きたお

100試合
49勝49敗2分

チーム打率　.259
チーム本塁打　116
チーム防御率　4.25

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防御	勝	敗	セ	スタミナ	制	質	術	カ	ス	シ	フ	ナ	シ	S	バ	球速
11	フンセン	右上	6600	224	92	3.69	12	14	0	240	6	13	6	6		6			7		3	145
16	たつみ	右上	1500	160	71	3.99	10	9	0	220	10	12	8	7	6	3		2				143
18	ばあばあ	右上	4300	119	66	4.99	11	13	0	142	7	6	12	3	4	4				8		133
99	ライガ	右上	700	110	59	4.82	4	5	0	189	7	10	3	6	3							143
28	ベーダ	右上	1200	93	48	4.64	0	1	10	156	3	5	3	6	5	2	1					143
30	ピカロ	左上	800	72	42	5.25	6	4	0	145	4	8	4	5	3	3	5					140
14	カボキ	左上	900	57	28	4.42	2	2	10	100	6	9	6	6	4	2		6				140
19	うしのすけ	右上	1000	29	18	5.58	4	1	0	88	1	14	4	2		5	1		6			138

背	位	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
31	三	タイガー	両	3500	314	82	261	5	35	12	218	284	9	4	7	8	8	7	7
23	遊	じゃんぼ	右	2100	236	58	245	10	22	0	176	270	4	7	5	7	3	3	6
1	一	バルク	左	7000	170	48	282	25	27	0	137	300	6	12	2	6	2	1	8
7	右	あのき	右	6500	292	80	273	24	52	6	207	294	8	10	1	10	6	2	7
6	二	らっしゃ	右	1800	200	60	300	13	34	2	154	316	9	9	5	5	4	6	4
44	中	オンドレ	右	1600	136	32	235	8	15	0	119	256	2	8	3	7	2	4	8
22	捕	わずま	右	800	84	44	238	1	8	0	90	244	3	4	0	4	1	1	7
8	左	まえら	右	1300	170	10	258	3	20	5	138	272	4	5	4	5	5	5	6
3	内	りきどう	右	2000	35	12	294	6	5	0	67	304	7	12	0	9	1	6	5
42	内	ウォリア	左	2300	54	2	222	3	8	2	81	248	2	7	3	5	4	3	5
24	内	カーン	右	1600	14	18	142	1	2	0	53	228	1	3	2	2	3	4	3
45	外	ジェットシ	左	1100	86	26	209	2	11	0	104	216	3	6	2	4	2	2	4
49	外	ブロンディ	左	2000	106	10	245	9	11	1	119	262	3	10	0	7	3	2	6
2	捕	ブーチャン	左	900	48	66	208	6	5	0	78	216	2	12	0	6	0	4	5

※**投手部門**　年俸の単位は百万円、球速の単位はkm/h。その他項目の略称は、[制…制球　質…球質　術…投球術　カ…カーブ　ス…スライダー　シ…シュート　フ…フォーク　ナ…ナックル　シ…シンカー　S…SSF　バ…パーム] となります。

EXCITES

監督　ノリジャー
コーチ　バットマン

100試合
50勝50敗0分

チーム打率　.248
チーム本塁打　113
チーム防御率　2.89

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防率	勝	敗	セ	スタミナ	制	質	術	カ	ス	シ	フ	ナ	シ	S	バ	球速
12	サリバン	右上	3200	151	65	3.87	13	12	0	180	9	10	8	7	7	3	4					145
21	ブイスリ	左上	2800	166	61	3.30	17	9	0	190	10	10	11	6	7	5		1				140
25	バイオマ	右上	2300	114	68	5.36	7	12	0	170	7	7	6	9	8	3				6		135
61	ストロンカ	右上	1500	137	66	4.33	9	11	0	200	6	12	7	4		5			6		2	148
0	トラマン	右横	20000	28	6	1.92	1	3	6	70	8	15	7	2	1	2				2		150
7	トラセブン	左上	17000	45	14	2.80	1	1	10	64	9	15	8	6	4	1				1		155
10	ウーヤータ	右上	600	18	9	4.50	2	2	5	55	10	6	6	5		5			5			128

背	位	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
55	左	ライブマ	両	800	230	60	260	5	11	27	180	288	8	4	10	4	10	9	8
32	二	シバン	両	1000	266	66	248	12	20	5	200	264	6	8	9	6	4	5	4
65	一	ジライジャ	右	600	262	62	236	7	35	20	199	256	9	7	8	2	8	6	3
91	三	フラッグ	右	2000	300	76	253	24	60	1	220	274	7	12	3	7	5	3	6
22	遊	サイダー	右	4000	230	62	269	29	42	2	179	294	10	13	1	6	6	4	8
2	捕	ガバン	左	3000	182	40	219	12	20	1	150	240	12	10	4	8	2	5	6
35	中	チェンジマ	両	1200	216	50	231	4	22	6	170	244	7	3	10	5	9	8	9
45	右	フラッスマ	左	1500	202	44	217	2	16	5	162	234	6	1	7	7	9	8	7
5	内	ゴレンジ	右	2000	92	28	304	5	11	1	110	316	5	9	4	10	5	9	2
1	内	ライター	右	3000	106	30	283	1	9	5	120	304	8	4	9	12	10	2	7
15	内	デンジマ	両	1800	98	24	244	2	18	12	115	260	3	7	8	7	12	3	6
75	外	ターボ	右	500	62	12	193	2	3	6	87	178	3	8	2	3	8	4	7
3	外	げこかめ	左	900	24	4	166	1	3	3	60	210	4	5	5	4	10	10	7
47	外	レーオ	右	11000	20	4	200	4	2	0	57	260	5	15	1	9	7	1	2
51	捕	アマソン	両	1000	36	10	297	3	7	2	69	322	9	3	3	10	11	3	6

YAHOOS

監督　ランポー
コーチ　みちみち

100試合
42勝58敗0分

チーム打率　.249
チーム本塁打　95
チーム防御率　3.56

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防率	勝	敗	セ	スタミナ	制	質	術	カ	ス	シ	フ	ナ	シ	S	バ	球速
87	やな	右上	1800	167	92	4.95	10	15	0	185	4	8	9	6								128
18	ゆうや	右上	2000	119	79	5.97	6	11	0	170	2	5	3	7		6			6		4	125
12	じょうじ	右横	1200	104	73	6.31	9	6	3	179	0	9	4	4	1			2				133
44	じょー	左上	3500	94	56	5.36	3	11	1	165	2	7	6	2	2	2	5					130
47	よねだ	右上	3300	62	23	3.33	6	7	0	135	8	13	12	6	6					6		133
21	にじゅういち	左下	10000	33	10	2.72	4	6	2	68	10	4	8	10	11	5				7		128
17	いなお	右上	3000	64	23	3.23	4	2	8	110	9	11	14	7	6	2		3				135

背	位	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
42	遊	かつた	右	400	228	54	236	8	18	18	168	282	3	7	1	8	10	1	5
4	二	いずみゃ	両	2300	172	36	209	3	15	7	138	258	4	5	8	4	8	4	7
8	右	けんさん	右	8000	158	40	253	18	22	0	129	292	12	10	0	7	1	3	4
9	一	うめみゃ	右	7500	198	48	242	20	28	0	153	286	10	10	1	9	0	5	6
3	三	デニロ	左	18000	218	60	275	11	32	0	163	312	7	8	3	8	2	7	6
2	捕	きばじ	右	1000	266	62	233	1	20	3	180	278	2	3	2	5	4	2	5
10	左	あそうかい	右	700	158	40	253	0	16	5	129	292	3	2	1	6	6	1	8
30	中	さんおく	両	25500	172	52	302	2	20	12	138	334	14	3	12	7	10	2	6
46	内	たけがみ	右	1200	90	26	288	9	12	2	103	324	8	13	2	8	5	9	6
67	内	かダピー	右	900	70	14	200	1	9	1	89	256	7	5	9	12	5	8	7
52	内	コマンドー	左	9800	238	60	252	12	15	4	202	290	4	13	5	9	7	6	9
13	内	ユンヒ	左	400	42	3	190	0	1	0	71	254	6	0	6	2	4	1	5
43	外	ゆうさく	右	3500	166	42	253	5	13	2	154	296	7	6	7	5	9	8	8
22	外	ふじたつ	右	5000	108	24	222	4	9	1	114	272	7	5	3	7	6	6	7
25	捕	こんごー	右	800	12	2	166	1	1	0	50	218	1	10	0	6	3	3	8

たけしぐん

監督　との
コーチ　きよし

80試合
36勝44敗0分

チーム打率　.248
チーム本塁打　53
チーム防御率　4.03

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防御	勝	敗	セ	スタミナ	制	質	術	カ	ス	シ	フ	ナ	シ	S	バ	球速
20	うたえんも	右上	2000	143	79	4.97	11	8	0	178	6	6	10	9	9	3	7					138
11	ひゃくまん	右上	100	85	38	4.02	4	9	0	167	4	8	4	4	2	2					3	133
33	めいじん	右上	700	117	55	4.23	6	8	0	200	3	4	5	4	4	4	5					130
4	ぼっちゃん	右上	400	112	48	3.85	10	10	0	168	9	10	7	6	5	5		5				135
97	すじたろ	左横	100	75	55	6.60	1	6	2	180	3	3	1	7	5							125
60	じゅんたん	右横	6000	39	13	3.00	2	2	7	89	6	13	10	2		3			4	7		125
90	つるちゃん	右横	10000	80	35	3.93	2	1	10	110	7	10	8	5	5	4				6		128

背	位	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
2	中	らっこ	両	2000	204	62	303	5	32	12	184	326	9	2	12	5	12	8	9
1	左	しょうに	右	1800	154	44	285	3	15	13	150	308	10	3	10	6	10	10	10
17	三	との	右	13000	110	26	236	8	19	0	121	254	7	7	7	8	5	5	5
3	捕	ダンガン	右	2400	80	22	275	10	15	5	98	282	8	8	9	9	6	7	8
37	一	ガダルカ	右	1000	110	26	236	6	14	0	120	242	6	6	5	3	5	4	5
7	二	ばんざい	右	1000	196	46	234	0	29	0	181	258	7	7	7	8	7	7	7
11	遊	しょいち	右	1700	132	34	257	2	12	6	136	268	6	6	6	4	9	8	8
23	右	たてまえ	右	400	131	28	212	0	10	0	136	222	5	5	3	5	5	4	3
0	内	しょせん	右	20000	52	16	307	10	11	0	89	316	3	3	0	8	1	1	1
19	内	そのまま	右	2500	70	14	200	1	8	0	104	210	5	5	4	6	6	4	4
11	内	うなぎ	右	400	16	2	125	0	2	0	58	206	4	4	2	4	4	3	2
90	内	いしくら	右	1000	80	16	200	1	2	0	115	200	3	3	3	2	2	6	4
29	外	サードな	右	200	84	18	214	2	9	2	118	238	5	5	3	7	7	4	5
31	外	そらまめ	右	700	70	16	228	2	9	0	104	232	4	4	2	6	6	6	5
5	捕	きたよう	右	500	54	12	222	3	2	0	91	228	4	4	1	2	2	4	8

※**野手部門**　年俸の単位は百万円です。その他項目の略称は、[眼…選球眼　長…長打力　技…小技　勝…勝負強さ　走…走力　守…守備力　肩…肩の強さ] となります。

こうやれん

監督　おー//
コーチ　つた

60試合
38勝20敗2分

チーム打率　.266
チーム本塁打　83
チーム防御率　3.60

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防御	勝	敗	セ	スタミナ	制	質	術	カ	ス	シ	フ	ナ	シ	S	パ	球速
1	とーほー	左上	4600	188	82	3.92	14	7	0	245	9	8	6	8	6	2	7					135
11	ちゅーきょ	右上	5800	159	71	4.01	12	7	0	210	10	12	8	12	12	3		3				133
14	なみしょ	右上	2900	80	32	3.60	5	3	2	167	7	6	10	3		8	6		3			140
12	いけた	左横	1200	83	31	3.36	7	3	5	135	6	8	7	6	6	1	9					135

背	位	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
3	一	はましょ	両	1300	122	28	229	5	19	10	156	280	6	3	10	7	10	5	4
9	右	ふくい	右	1200	136	34	250	6	22	2	170	294	5	3	7	6	5	3	8
2	捕	けんざしょ	左	5200	206	62	300	20	58	0	236	334	9	8	8	7	4	8	10
5	三	ていきょ	右	3500	162	42	259	10	32	0	196	302	8	9	5	9	9	3	6
8	中	ほーとく	右	2000	152	42	276	9	20	2	183	312	6	5	4	7	5	5	10
7	左	とまこま	右	800	136	30	220	1	12	0	171	270	4	2	7	8	6	6	9
6	遊	うえのみや	左	1500	106	30	283	6	8	0	144	316	7	4	2	6	6	4	5
4	二	きんだいふ	右	2000	132	28	212	3	6	6	168	262	5	3	3	5	8	5	4
10	内	ピエール	右	10000	62	20	322	10	5	0	116	362	10	12	6	10	5	10	3
15	内	はらひの	左	3400	108	30	277	5	8	0	167	322	9	6	8	7	8	9	7
13	外	てんる	右	4000	120	32	266	8	12	3	183	312	11	8	7	9	7	4	8

NESTORS

監督　べっそ
コーチ　どばちゃん

130試合
66勝62敗2分

チーム打率　.287
チーム本塁打　295
チーム防御率　2.22

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防御	勝	敗	セ	スタミナ	制	質	術	カ	ス	シ	フ	ナ	シ	S	パ	球速
30	すぐる	右上	4500	148	58	3.52	13	10	0	177	6	3	10	12	11	4					3	143
17	やまさん	右下	7200	207	72	3.13	14	12	0	210	12	6	12	10		11	11		11			136
11	すずきけい	左横	3500	145	46	2.85	10	9	0	187	10	8	13	10	8	4		4				140
34	かねやん	左上	3300	158	17	0.96	13	10	0	188	8	12	6	12	7	2	2					148
27	ひらまち	右上	2800	104	35	3.02	8	10	0	145	9	10	9	8		12	7		13			138
21	とんび	右上	7000	99	38	3.45	5	9	2	159	10	5	11	11	9	9	8					145
25	かずさん	左上	4200	18	7	3.50	1	1	4	64	7	8	8	9	9	6	10					138
28	えなっち	左上	4000	81	16	1.77	2	1	23	78	13	14	13	10	7	6		5				148

背	位	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
7	中	しまった	両	4800	274	70	255	6	14	10	141	294	8	3	10	7	10	13	10
23	遊	うしわか	右	3200	180	50	277	8	16	5	94	312	9	4	13	8	8	14	8
3	三	ちょーさん	右	9000	248	76	306	28	26	1	107	342	8	12	6	15	5	14	10
16	一	かみさま	左	6500	132	40	303	16	30	0	77	340	14	9	9	14	2	13	4
22	捕	たぶらん	右	8300	306	80	261	40	52	0	156	300	6	15	4	8	3	7	9
10	左	はりもち	左	5400	252	78	309	32	42	0	130	344	12	14	7	13	4	7	8
41	二	もりみち	右	3400	222	58	261	11	16	3	122	304	10	8	7	6	4	12	5
51	右	やだわ	左	4200	292	92	315	20	26	0	154	348	9	9	6	7	7	9	10
1	内	わんちゃん	左	9800	194	60	309	40	48	0	140	344	10	15	3	15	4	9	4
8	内	おうすぎ	右	4500	182	48	263	29	29	0	133	306	6	14	3	8	6	8	4
31	内	かけひ	左	6000	374	110	294	40	67	3	204	330	8	14	5	10	8	13	12
2	内	ひろおや	右	3800	42	10	238	6	4	0	63	300	9	6	7	8	2	10	5
80	外	たかだか	右	4600	134	32	238	10	14	8	109	286	7	4	10	6	6	9	7
19	捕	のむさん	右	5600	48	14	291	9	12	0	66	326	10	14	2	8	3	10	8

オリンピース

監督　みかこ
コーチ　もりすえ

60試合
25勝33敗2分

チーム打率　.223
チーム本塁打　22
チーム防御率　3.33

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防御	勝	敗	セ	スタミナ	制	質	術	カ	ス	シ	フ	ナ	シ	S	パ	球速
11	アボット	左上	3000	172	63	3.29	10	9	0	235	10	10	8	8		6			8	10		145
23	おかた	右上	300	84	42	4.50	6	9	0	150	5	8	6	5	4	5	5					135
6	イカンガ	右上	2300	90	50	5.00	4	7	0	210	6	7	5	5								115
31	ススノワ	右上	1500	27	13	4.33	3	5	1	69	4	6	6	6	5	2		7				120
32	イワノワ	左横	1200	23	12	4.69	1	2	6	64	4	5	4	4	4	3					4	118
51	みどり	右横	100	46	20	3.91	1	1	11	80	4	9	5	3		4			5		6	125

背	位	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
2	中	ルイース	右	20000	192	38	197	3	23	30	234	222	4	1	3	14	14	4	6
34	二	いけたに	両	100	168	38	226	0	21	1	209	248	6	0	12	8	8	8	8
21	右	ビヨンデ	左	1500	168	42	250	1	24	2	210	268	8	0	4	9	9	6	11
41	捕	さいとお	右	1000	122	28	229	11	31	0	165	246	12	8	1	10	6	10	13
22	三	だいち	右	300	140	32	228	0	20	5	182	248	8	2	6	6	10	6	10
35	遊	にしかわ	両	100	150	32	213	0	19	3	191	224	7	0	13	8	8	8	8
3	左	ジョイナ	右	15000	178	38	213	3	25	25	220	234	3	0	5	13	13	3	5
52	一	はしもと	両	700	174	34	195	0	18	3	214	216	6	1	4	7	10	3	4
60	内	イワン	右	600	86	16	186	1	9	0	150	212	5	2	2	14	14	5	6
33	内	ドッブレ	左	1000	76	18	236	0	8	0	134	252	8	0	9	9	9	8	2
36	内	ぐしけん	右	800	56	14	250	1	3	1	113	224	8	3	8	4	6	8	3
31	外	あきやま	右	800	66	14	212	0	0	0	126	198	7	0	9	7	3	4	5
15	外	ベーン	左	10500	14	4	285	2	12	18	59	328	3	5	2	15	15	2	5
5	外	せこっ	右	2000	42	12	285	0	8	2	95	304	5	2	4	7	7	3	2

※**投手部門** 年俸の単位は百万円、球速の単位はkm/h。その他項目の略称は、[制…制球 質…球質 術…投球術 カ…カーブ ス…スライダー シ…シュート フ…フォーク ナ…ナックル シ…シンカー S…SSF パ…パーム] となります。

ANIMATES

監督 みずしま
コーチ あだち

130試合
75勝50敗5分

チーム打率 .308
チーム本塁打 208
チーム防御率 2.13

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防御	勝	敗	セ	スタミナ	制	質	術	カ	ス	シ	フ	ナ	シ	S	パ	球速
1	さとなら	右下	700	194	83	3.85	18	11	0	187	15	6	13	11		10	12		12			138
11	どあほう	左上	5800	250	29	1.04	26	4	0	245	14	15	9	9	7	9		8				160
12	たっちゃん	右上	500	221	69	2.80	15	15	0	199	8	8	7	6	3	2	4					143
16	ほしい	左上	3600	136	47	3.11	12	14	2	135	13	14	11	13		14	14		12			153
10	ばんばん	左上	3000	72	26	3.25	2	4	11	88	7	10	9	7	9	8		6				148
15	みすはら	左下	1500	58	24	3.72	2	2	13	68	13	11	15	14		13	15		15			135

背	位	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
8	中	にーみ	両	500	246	72	292	0	21	30	200	324	7	3	11	9	15	8	9
4	二	とんま	両	700	402	134	333	2	34	21	226	362	13	3	15	12	14	15	6
5	三	はなかた	右	4000	420	128	304	33	63	2	234	338	13	11	9	9	8	15	9
2	捕	ドカベン	左	1000	444	178	400	50	120	0	245	420	14	15	6	10	3	15	15
7	左	はもん	右	2500	298	86	288	38	67	0	178	324	12	12	8	8	5	8	8
3	一	いわけ	右	600	454	120	264	19	56	14	250	304	4	15	3	7	7	6	10
6	遊	にったあ	右	800	314	104	331	28	35	11	186	362	10	10	7	8	9	13	10
9	右	いっきゅ	右	400	350	86	245	9	49	2	202	286	6	6	4	12	12	7	14
13	内	どへがき	右	800	110	30	272	2	11	0	130	316	9	8	12	8	9	14	8
14	外	とさまるお	右	500	128	38	296	8	15	6	144	334	7	14	8	7	4	9	15
17	外	じんぐう	左	2700	140	48	342	17	27	4	154	376	11	14	5	14	7	12	14
18	捕	まめちゃん	右	400	46	8	173	2	5	6	79	246	8	10	7	8	4	12	14

SUMMITS

監督 ロン
コーチ パウロー

90試合
50勝37敗3分

チーム打率 .266
チーム本塁打 108
チーム防御率 2.81

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防御	勝	敗	セ	スタミナ	制	質	術	カ	ス	シ	フ	ナ	シ	S	パ	球速
11	ゴル	左上	7000	158	46	2.62	16	10	0	176	13	11	8	8	7	6				8		138
99	デクエアル	右上	4500	170	75	3.97	13	10	0	200	15	10	13	6	6	4	6					135
52	コーラソン	右横	3000	98	42	3.85	7	6	2	156	10	5	11	3		7	5		8			135
4	マルルーニ	右上	3600	81	33	3.66	8	8	0	145	8	8	7	2		6		9	7			133
30	うの	右横	8000	43	24	5.02	2	1	3	121	3	2	7	2		4	6					130
57	カンジー	左上	3100	58	13	2.01	1	1	14	101	9	13	8	12	10	9				13		130
58	プット	右下	1200	42	20	4.28	3	1	8	86	5	5	10	5	5	6	10					138

背	位	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
54	二	ノテウー	左	9000	154	36	233	12	16	10	139	274	6	12	5	9	7	4	6
32	遊	かいふう	右	15000	130	38	292	5	23	1	123	326	11	5	13	6	6	6	5
41	中	サッチャン	右	18000	188	54	287	9	28	0	159	322	9	6	11	4	5	7	6
1	一	ブッシュ	左	400	204	62	303	23	42	6	169	342	10	14	6	10	7	11	2
44	三	ワイゼッカ	右	13000	178	48	269	11	25	2	152	312	11	8	7	5	5	12	6
47	右	コシガー	左	9900	114	28	245	2	19	5	113	292	6	3	8	3	6	6	7
43	左	ミッテラ	右	13000	196	54	275	9	30	0	165	312	11	8	5	10	6	10	9
51	捕	ショーヘイ	右	2500	174	44	252	6	22	0	150	292	8	7	2	8	3	12	10
64	内	ホメウニ	左	5000	84	16	190	2	7	0	112	248	5	2	0	11	1	1	4
38	内	ヤス	右	10000	72	16	222	9	7	0	103	264	4	12	6	7	3	6	2
53	内	マルコフ	左	9800	28	6	214	4	4	3	66	258	8	13	0	10	0	1	2
5	外	カータ	左	8500	42	8	190	6	6	0	77	258	3	7	4	8	4	10	5
67	外	ムバラグ	右	8900	76	18	236	0	9	5	115	276	6	2	2	6	1	4	5
33	捕	カクエー	右	16000	30	8	266	0	5	0	54	324	8	8	7	15	0	13	4
9	捕	のぼる	左	12000	104	32	307	10	13	2	128	348	7	9	4	13	5	7	9

UNIONS

監督 ミスター
コーチ サブマリン

130試合
67勝62敗1分

チーム打率 .249
チーム本塁打 83
チーム防御率 2.90

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防御	勝	敗	セ	スタミナ	制	質	術	カ	ス	シ	フ	ナ	シ	S	パ	球速
1	プリンス	左上	5000	26	119	4.11	20	15	0	230	9	11	10	6	7	6						140
2	まつした	右上	4000	196	69	3.16	15	13	0	200	11	14	9	10	6	3						140
54	エヌテテ	右横	3900	138	56	3.65	10	12	0	167	8	9	9	9		8			8		7	130
25	ぎけん	左上	9200	151	63	3.75	11	9	1	180	6	12	12	6	6	2	10					145
93	きゅうさん	右上	1000	64	28	3.93	6	6	3	120	8	7	6	3	5	7				2		138
20	ふじじゅう	右横	1900	56	28	4.50	3	2	12	99	7	8	7	8		7	2		7			135
22	にっつう	右上	1600	31	15	4.35	2	5	8	70	5	6	8	4	5	4		3				140

背	位	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
23	左	にーさん	右	2000	402	106	263	2	35	21	188	302	9	4	8	9	11	7	10
42	右	しんにてつ	右	3200	302	72	238	5	30	3	150	282	6	6	12	5	6	7	9
14	一	とーしば	左	3900	400	122	305	17	62	9	186	338	11	9	4	10	8	9	4
30	遊	すみもも	左	1600	448	126	281	22	88	1	204	316	9	11	5	9	5	10	4
21	三	にっせい	右	1800	348	86	247	16	41	0	167	90	8	7	6	7	4	10	3
24	捕	にっせき	右	1200	310	70	225	8	36	4	155	270	6	7	5	6	6	11	8
8	中	ヤママ	左	900	240	56	233	8	23	10	129	278	5	8	5	10	9	7	8
3	二	みつびし	右	1500	348	78	224	1	14	15	167	270	8	4	6	8	10	6	5
53	内	こうかん	左	800	154	32	207	0	10	0	98	258	4	1	1	4	1	4	7
9	内	くまがや	左	1400	240	58	241	5	21	0	128	282	5	9	3	5	4	5	8
12	内	せいのう	右	800	48	12	250	0	5	2	60	290	6	1	2	4	8	7	4
18	外	ひたち	右	3600	192	42	218	4	19	1	110	264	4	7	2	6	5	7	10
28	外	にほんがき	右	600	106	22	207	0	10	0	80	252	3	1	4	4	2	5	7
48	捕	かわいがき	右	500	66	14	212	1	8	0	66	254	3	2	6	6	2	8	6

※**野手部門** 年俸の単位は百万円です。その他項目の略称は、[眼…選球眼 長…長打力 技…小技 勝…勝負強さ 走…走力 守…守備力 肩…肩の強さ] となります。

RESERVES

監督　パース
コーチ　マーチャン

130試合
60勝66敗4分

チーム打率　.281
チーム本塁打　310
チーム防御率　3.09

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防率	勝	敗	セ	スタミナ	制	質	術	カ	ス	シ	フ	ナ	シ	S	パ	球速
20	ガリー	右上	13800	196	68	3.12	14	9	0	206	12	9	13	9	8	6				9		145
11	ゲール	右上	4700	169	83	4.42	9	9	0	178	9	8	9	10	8	5	10					145
91	キフソン	右上	3000	156	84	4.84	7	11	0	161	5	11	4	8	6	4		5				143
17	カムスト	左上	2700	149	74	4.46	8	10	0	160	8	6	9	9		7	9		8			145
20	サンッエ	右上	4000	120	34	2.55	2	2	14	75	6	15	8	8	7	5				8		145
51	ヤニマル	右上	3600	60	20	3.00	7	5	24	64	8	14	10	7	6	6					10	143
16	バーガ	右上	2500	10	7	6.30	0	3	0	51	1	5	5	6	5	6					8	135

背	位	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
25	遊	デーヒス	右	9000	350	116	331	23	30	18	202	360	10	9	7	9	14	9	8
10	中	オクレビー	左	10000	420	128	304	23	28	5	234	338	8	10	10	13	5	13	14
6	二	イースロー	左	7500	280	84	300	13	39	1	170	334	7	8	5	12	7	11	6
15	一	パリッコ	右	9000	492	132	268	42	103	2	250	304	6	15	2	12	6	12	6
33	三	ラベリ	右	3500	472	122	258	25	79	4	239	298	5	13	6	13	10	6	10
50	捕	アホーナー	右	20000	314	102	324	31	57	1	186	356	9	14	1	8	3	8	9
45	左	ランプ	左	3800	350	72	205	29	34	4	202	252	2	15	2	4	8	9	10
5	右	マロロック	右	13000	350	92	262	19	30	8	202	302	5	9	3	6	6	12	8
44	内	パース	左	16500	120	40	333	34	38	9	138	366	11	15	2	15	3	13	9
52	内	ドットン	左	3500	16	4	250	0	1	0	52	344	9	5	6	6	7	6	5
4	内	ゲイリー	左	4300	160	44	275	25	26	10	170	318	8	11	8	8	10	8	8
35	内	デセンセイ	右	19000	100	24	240	19	21	0	122	284	4	10	10	7	6	14	12
55	内	ジョンソ	右	2700	60	18	300	5	6	4	90	338	10	4	9	5	8	10	8
32	外	ヒンソー	右	2500	200	58	290	8	10	5	127	328	7	6	3	6	10	5	13
42	外	ブラオン	右	800	88	22	250	3	14	3	92	288	5	6	6	8	11	8	11
26	外	ライトン	両	2600	140	36	257	11	15	3	154	302	6	7	4	7	9	10	12

MAJORS

監督　アンダソン
コーチ　ビートロ

130試合
79勝51敗0分

チーム打率　.290
チーム本塁打　169
チーム防御率　2.84

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防率	勝	敗	セ	スタミナ	制	質	術	カ	ス	シ	フ	ナ	シ	S	パ	球速
10	セイバー	右上	15000	242	58	2.15	21	6	0	222	15	9	14	8	6	8	12					145
55	ハーシハイ	右上	24400	237	61	2.31	14	14	0	224	12	15	9	9	9	6				8		150
34	ライジン	右上	13500	221	79	3.21	15	9	0	223	8	7	11	6	7	3				10		157
21	スコッチ	右上	7500	211	73	3.11	18	9	0	214	13	8	10	12		9			11		7	145
18	ガレルチ	右上	5800	178	45	2.27	13	5	0	196	14	11	8	7	6	4	14					148
37	ブリーサク	左上	6500	57	15	2.36	3	4	30	55	12	9	12	9	8	8				9		145
43	エカズリ	右下	17500	53	9	1.52	4	0	30	54	15	15	9	12		14	6		11			145
12	デビスー	右上	25000	86	29	3.03	4	3	41	59	10	7	15	10	8	6					12	148

背	位	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
24	左	ヘンダソ	右	20000	434	118	271	10	46	62	234	310	11	7	6	10	15	9	14
7	二	サンドバグ	右	19000	486	140	288	24	61	12	244	324	8	10	12	9	12	14	8
35	中	バケット	右	20800	510	172	337	7	68	9	247	368	12	5	4	15	8	10	12
4	右	ミチェル	右	9500	436	126	288	38	100	2	240	326	7	15	6	12	6	8	11
25	一	マグウイナ	左	9000	392	90	229	26	76	1	226	274	7	15	8	7	3	12	7
19	遊	ヨーイドン	右	10000	492	156	317	19	83	15	247	348	11	8	8	7	13	11	9
26	三	ボグス	左	16000	498	164	329	2	43	2	242	360	15	5	12	9	5	13	11
12	捕	サンチャゴ	右	6500	370	86	232	13	50	9	208	278	5	9	10	6	8	11	15
31	内	ウィルクラ	左	12300	472	156	330	18	89	6	247	362	8	9	2	10	6	8	6
8	内	リプトン	右	6000	510	132	258	17	75	2	250	296	9	8	9	6	5	13	7
29	外	コルマン	両	10000	452	114	252	2	22	52	227	294	7	3	10	9	15	8	9
16	外	ボージャク	左	9000	412	186	257	27	84	21	214	296	4	13	7	8	13	6	15
11	外	グイン	左	13200	484	162	334	3	32	32	245	364	15	3	14	15	14	14	12
33	外	カンペラ	右	16600	182	48	263	4	45	5	125	306	5	15	3	15	14	12	14
3	外	シェラ	両	9800	508	156	307	23	95	6	250	338	9	10	6	9	6	9	10
17	捕	ボブーン	右	12000	324	88	271	1	35	2	210	310	12	2	8	8	5	14	12

QUESTIONS

監督　よしだ
コーチ　おおの

130試合
80勝48敗2分

チーム打率　.298
チーム本塁打　196
チーム防御率　2.56

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防率	勝	敗	セ	スタミナ	制	質	術	カ	ス	シ	フ	ナ	シ	S	パ	球速
1	なかね	右上	1800	200	61	2.74	19	9	0	198	12	14	9	8	9	7	15					150
11	かわべ	右上	12000	241	88	3.28	22	9	0	221	13	12	14	13	10	9		8				148
21	あおやなぎ	左上	2800	243	81	3.00	18	8	0	250	10	13	10	10				9				153
30	すずき	右上	3500	74	28	3.40	8	8	0	110	10	6	10	7		10			12			140
40	いちかわ	左下	4000	47	16	3.06	4	3	2	87	13	8	12	6		6	11		8			135
50	ケイン	左上	5500	79	17	1.93	5	5	3	120	9	15	9	8	8	7	6					155
16	かわい	右上	14000	128	30	2.10	3	3	23	110	11	12	15	15		12	8		14			145
26	キャル	左横	3000	29	12	3.72	1	3	5	54	8	7	8	8		10				10		133

背	位	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
8	中	せや	右	1500	388	114	293	12	33	35	220	330	9	8	8	13	15	12	14
6	遊	みずの	両	1000	340	108	317	10	43	23	197	350	13	7	14	10	14	15	8
7	左	すぎうら	左	8000	326	108	331	25	67	2	190	362	11	12	7	9	8	13	13
5	三	たけうち	右	10000	454	158	348	43	95	15	250	374	15	14	9	12	12	14	11
2	捕	こまだ	右	9000	346	104	300	50	90	3	200	334	8	15	8	13	6	13	15
3	一	ふじい	右	4500	424	120	283	18	57	0	235	318	9	13	12	8	5	9	8
4	二	やぎ	左	1000	314	86	273	1	34	10	186	310	11	3	14	9	10	10	7
9	右	もりいち	右	1600	212	62	256	3	22	6	153	298	6	5	6	12	8	7	9
13	内	おくむら	右	5500	32	8	250	2	9	0	67	294	5	7	6	10	5	12	7
14	内	ひがしや	右	12000	136	40	294	4	25	1	150	332	10	5	14	9	7	15	5
15	内	ルシア	両	4800	48	16	333	12	15	2	80	376	9	13	6	12	13	12	9
17	外	さかい	右	4000	86	26	302	3	12	6	110	334	10	4	15	9	9	12	8
18	外	こざわ	左	3500	172	46	267	4	28	10	180	312	9	7	11	12	12	7	12
19	外	おかざき	右	800	72	16	222	0	5	2	99	282	7	3	6	14	6	12	7
29	外	カイル	左	2500	104	28	269	3	11	10	125	312	12	10	8	8	15	10	15
10	捕	あさだ	右	3000	128	30	234	6	17	0	145	276	8	8	9	13	5	8	10

個人データ部門別10傑表

各チーム別データ公開の後は、部門別10傑といってみた。スペースの都合で各10人しか出せないが、そこは勘弁してほしい。所属チームは略しているので、前のページのチーム別データを参照しよう。

投手成績

■年俸

順位	万円	選手名	チーム
1	25,000	デビスー	M
2	24,400	ハーシハイ	M
3	20,000	トラマン	E
4	17,500	エカズリ	M
5	17,000	トラセブン	E
6	15,000	セイバー	M
7	14,000	かわい	Q
8	13,800	ガリー	R
9	13,500	ライジン	M
10	12,000	かわべ	Q

■防御率

順位	成績	選手名	チーム
1	0.96	かねやん	N
2	1.04	どあほう	A
3	1.52	エカズリ	M
4	1.77	えなっち	N
5	1.92	トラマン	E
6	1.93	ケイン	Q
7	2.01	カンジー	S
8	2.10	かわい	Q
9	2.15	セイバー	M
10	2.27	ガレルチ	M

■勝ち数

順位	成績	選手名	チーム
1	26	どあほう	A
2	22	かわべ	Q
3	21	セイバー	M
4	20	プリンス	U
5	19	なかね	Q
6	18	スコッチ	M
6	18	あおやなぎ	Q
6	18	さとなら	A
9	17	ブイスリ	E
10	16	ゴル	S

■セーブ数

順位	成績	選手名	チーム
1	41	デビスー	M
2	30	ブリーサク	M
2	30	エカズリ	M
4	23	えなっち	N
4	23	かわい	Q
6	14	サンツェ	R
6	14	カンジー	S
8	13	みすはら	A
9	12	ふじじゅう	U
10	11	みどり 他	オ

投手能力

■スタミナ

順位	成績	選手名	チーム
1	250	あおやなぎ	Q
2	245	どあほう	A
2	245	とーほー	こ
4	240	フンセン	W
5	235	アポット	オ
6	230	プリンス	U
7	224	ハーシハイ	M
8	223	ライジン	M
9	222	セイバー	M
10	221	かわべ	Q

■制球力

順位	成績	選手名	チーム
1	15	さとなら	A
1	15	デクエアル	S
1	15	エカズリ	M
1	15	セイバー	M
5	14	ガレルチ	M
5	14	どあほう	A
7	13	かわべ	Q
7	13	いちかわ	Q
7	13	みすはら	A
7	13	ゴル 他	S

■球質

順位	成績	選手名	チーム
1	15	トラマン	E
1	15	どあほう	A
1	15	サンツェ	R
1	15	エカズリ	M
1	15	ケイン	Q
1	15	ハーシハイ	M
1	15	トラセブン	E
8	14	ほしい	A
8	14	えなっち	N
8	14	うしのすけ他	W

■投球術

順位	成績	選手名	チーム
1	15	デビスー	M
1	15	かわい	Q
1	15	みすはら	A
4	14	かわべ	Q
4	14	いなお	Y
4	14	ヤニマル	R
4	14	セイバー	M
8	13	ガリー	R
8	13	デクエアル	S
8	13	さとなら 他	A

■カーブ

順位	成績	選手名	チーム
1	15	かわい	Q
2	14	みすはら	A
3	13	かわべ	Q
3	13	ほしい	A
5	12	スコッチ	M
5	12	カンジー	S
5	12	エカズリ	M
5	12	すぐる	N
5	12	ちゅーきょ	こ
5	12	かねやん	N

■スライダー

順位	成績	選手名	チーム
1	12	ちゅーきょ	こ
2	11	にじゅういち	Y
2	11	すぐる	N
4	10	かわべ	Q
4	10	カンジー	S
6	9	かずさん	N
6	9	ハーシハイ	M
6	9	とんび	N
6	9	ばんばん	A
6	9	なかね 他	Q

■シュート

順位	成績	選手名	チーム
1	14	エカズリ	M
1	14	ほしい	A
3	13	みすはら	A
4	12	かわい	Q
4	12	ひらまち	N
6	11	やまさん	N
7	10	さとなら	A
7	10	キャル	Q
7	10	すずき	Q
10	9	どあほう 他	A

■フォーク

順位	成績	選手名	チーム
1	15	みすはら	A
1	15	なかね	Q
3	14	ガレルチ	M
3	14	ほしい	A
5	12	セイバー	M
5	12	さとなら	A
7	11	いちかわ	Q
7	11	やまさん	N
9	10	ブット	S
9	10	ぎけん 他	U

■ナックル

順位	成績	選手名	チーム
1	9	あおやなぎ	Q
1	9	マルルーニ	S
3	8	どあほう	A
3	8	かわべ	Q
5	7	ススノワ	オ
5	7	ようろく	K
7	6	ぎふ	J
7	6	やっさん	K
7	6	ばんばん	A
7	6	たかめやま他	す

■シンカー

順位	成績	選手名	チーム
1	15	みすはら	A
2	14	かわい	Q
3	13	ひらまち	N
4	12	ほしい	A
4	12	すずき	Q
4	12	さとなら	A
7	11	スコッチ	M
7	11	エカズリ	M
7	11	やまさん	N
10	8	いちかわ 他	Q

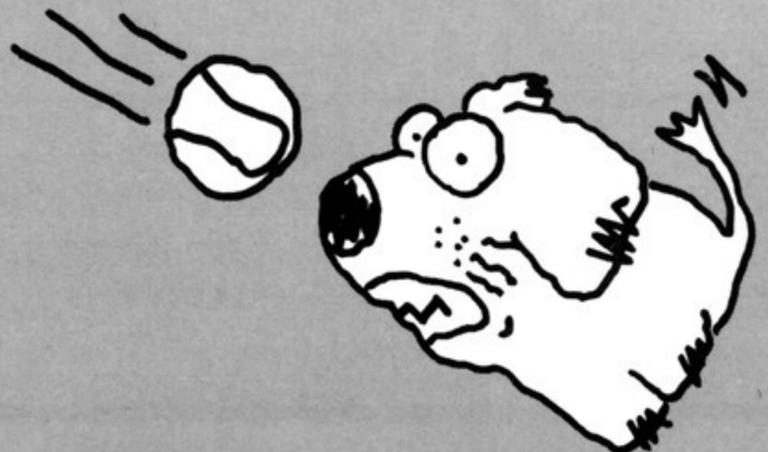
■SSF

順位	成績	選手名	チーム
1	13	カンジー	S
2	10	アポット	オ
2	10	キャル	Q
2	10	ライジン	M
5	9	ブリーサク	M
5	9	ガリー	R
7	8	サンツェ	R
7	8	ハーシハイ	M
7	8	ゴル	S
7	8	ばあばあ	W

■パーム

順位	成績	選手名	チーム
1	12	デビスー	M
2	10	ヤニマル	R
3	8	バーガ	R
4	7	スコッチ	M
4	7	エヌテテ	U
6	6	なら	J
6	6	ごっくん	I
6	6	みどり	オ
9	5	さーふろ	K
10	4	イワノワ 他	オ

■球速

順位	成績	選手名	チーム
1	160	どあほう	A
2	157	ライジン	M
3	155	トラセブン	E
3	155	ケイン	Q
5	153	ほしい	A
5	153	あおやなぎ	Q
7	150	トラマン	E
7	150	なかね	Q
7	150	ハーシハイ	M
10	148	かねやん 他	N

野手成績

■年俸

順位	万円	選手名	チーム
1	25,500	さんおく	Y
2	20,800	バケット	M
3	20,000	アホーナー	R
3	20,000	ヘンダゾ	M
3	20,000	ルイース	オ
3	20,000	しょせん	た
7	19,000	サンドバグ	M
7	19,000	デセンセイ	R
9	18,000	サッチャン	S
9	18,000	きいぼう 他	K

■打率

順位	成績	選手名	チーム
1	400	ドカベン	A
2	348	たけうち	Q
3	342	じんぐう	A
4	337	バケット	M
5	334	グイン	M
6	333	とんま	A
6	333	ルシア	Q
6	333	パース	R
9	331	にったあ	A
9	331	デーヒス 他	R

■本塁打

順位	成績	選手名	チーム
1	50	こまだ	Q
1	50	ドカベン	A
3	43	たけうち	Q
4	42	パリッコ	R
5	40	わんちゃん	N
5	40	かけひ	N
5	40	たぶらん	N
8	38	ミチェル	M
8	38	はもん	A
10	34	パース	R

■打点

順位	成績	選手名	チーム
1	120	ドカベン	A
2	103	パリッコ	R
3	100	ミチェル	M
4	95	シェラ	M
4	95	たけうち	Q
6	90	こまだ	Q
7	89	ウィルクラ	M
8	88	すみもも	U
9	84	ボージャク	M
9	83	ヨーイドン	M

■盗塁

順位	成績	選手名	チーム
1	62	ヘンダゾ	M
2	52	コルマン	M
3	35	せや	Q
4	32	グイン	M
5	30	にーみ	A
5	30	ルイース	オ
7	27	ライブマ	E
8	25	ジョイナ	オ
9	23	みずの	Q
10	21	ふくい 他	こ

野手能力

■スタミナ

順位	成績	選手名	チーム
1	250	パリッコ	R
1	250	リプトン	M
1	250	たけうち	Q
1	250	シェラ	M
1	250	いわけ	A
6	247	ウィルクラ	M
6	247	バケット	M
6	247	ヨーイドン	M
9	245	グイン	M
9	245	ドカベン	A

■打力

順位	成績	選手名	チーム
1	420	ドカベン	A
2	376	じんぐう	A
2	376	ルシア	Q
4	374	たけうち	Q
5	368	バケット	M
6	366	パース	R
7	364	グイン	M
8	362	ピエール	こ
8	362	ウィルクラ	M
8	362	すぎうら 他	Q

■選球眼

順位	成績	選手名	チーム
1	15	たけうち	Q
1	15	ボグス	M
1	15	グイン	M
4	14	ドカベン	A
4	14	さんおく	Y
4	14	かみさま	N
7	13	はなかた	A
7	13	とんま	A
7	13	みずの	Q
10	12	ガバン 他	E

■長打力

順位	成績	選手名	チーム
1	15	カンペコ	M
1	15	わんちゃん	N
1	15	ドカベン	A
1	15	パース	R
1	15	いわけ	A
1	15	たぶらん	N
1	15	ランプ	R
1	15	マグイナ	M
1	15	こまだ	Q
1	15	パリッコ 他	R

■小技

順位	成績	選手名	チーム
1	15	さかい	Q
1	15	とんま	A
3	14	ひがしや	Q
3	14	やぎ	Q
3	14	グイン	M
3	14	みずの	Q
7	13	がいふう	S
7	13	にしかわ	オ
7	13	うしわか	N
10	12	いけたに 他	オ

■勝負強さ

順位	成績	選手名	チーム
1	15	カンペコ	M
1	15	カクエー	S
1	15	グイン	M
1	15	ベーン	オ
1	15	パース	R
1	15	バケット	M
1	15	わんちゃん	N
1	15	ちょーさん	N
9	14	かみさま	N
9	14	おかざき 他	Q

■走力

順位	成績	選手名	チーム
1	15	せや	Q
1	15	コルマン	M
1	15	ベーン	オ
1	15	ヘンダゾ	M
1	15	カイル	Q
1	15	にーみ	A
7	14	デーヒス	R
7	14	とんま	A
7	14	みずの	Q
7	14	カンペコ 他	M

■守備力

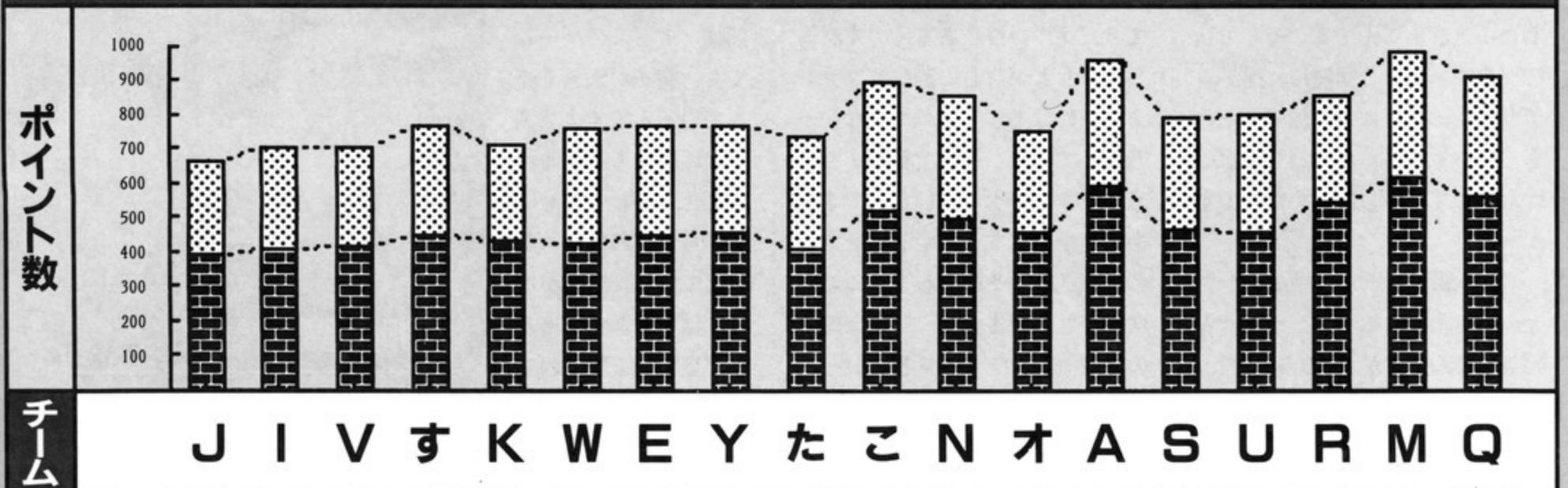
順位	成績	選手名	チーム
1	15	ドカベン	A
1	15	はなかた	A
1	15	みずの	Q
1	15	とんま	A
1	15	ひがしや	Q
6	14	ボブーン	M
6	14	デセンセイ	R
6	14	グイン	M
6	14	たけうち	Q
6	14	ちょーさん他	N

■肩の強さ

順位	成績	選手名	チーム
1	15	ボージャク	M
1	15	とさまるお	A
1	15	こまだ	Q
1	15	カイル	Q
1	15	サンチャゴ	M
1	15	ドカベン	A
7	14	オクレビー	R
7	14	まめちゃん	A
7	14	カンペコ	M
7	14	せや	Q

チームの総合力をはかる——チーム別ポイントグラフ

各チーム、成績をのぞいた能力ポイントを平均して積み上げ棒グラフ化した。下のブロックは野手の平均能力値、上は投手の平均能力値だ。これを見れば各チームの総合力が一目瞭然！ エディットで自分のチームを作るときの参考にしてほしい。

——MOON DANCER——

続メーキング・オブ・妖精王

日増しに期待が高まる『妖精王の帰還』。しかし、前号でもお知らせしたように発売が7月に延期となってしまった。そこで今月から『妖精王の帰還』の制作・開発に携(たずさ)わっている人達に直接話をうかがってみることにした。ここで改めて『妖精王の帰還』について、その原点をたどってみたい。

第1回は、ゲームのオープニングとエンディング、そしてパッケージのグラフィックの制作を行っている加藤直之氏にスポットを当ててみた。

クリエイターに聞く

第1回　加藤直之氏

加藤氏は今までにもパソコンゲームの『ディガンの魔石』のグラフィックなどを手掛けたことがあり、また個人の画集も出版されている代表的なグラフィックデザイナーの1人だ。

——まず『妖精王の帰還』のグラフィックの制作に携わることになった経緯なんですが。

加藤　私がずっと前に始めた、本当にプロのグラフィックデザイナーになりたい人のために、機会を作ってあげる会があるんですが、そこで「ウォーロック」の編集長が私に森川さんという女性のイラストレーターを紹介してくれたんです。彼女は「妖精王の帰還」の原作者・堀蔵人さんの知り合いということで、その後、森川さんを通して私のところに今回の仕事をお願いできないかという話がきたわけなんです。

——『妖精王の帰還』ではグラフィックの制作以外にゲーム全体の監修にも携わっているとお聞きしたんですが。

加藤　私の妻が以前『ディガンの魔石』で、ゲームの世界の設定をしたことがあるんです。そこで私のグラフィックと同時に、ゲームデザインのほうにも参加できたら、もっとおもしろくなるんじゃないかな、と思いまして始めたんですが……。

——確か最初はゲーム中のグラフィックも描かれる予定だったとお聞きしたんですが、その後、今のように変更された理由といいますと。

加藤　一番最初はゲーム画面全体を3Dに近い立体的なもので描こうと思っていたんですが、それではとてもメガドライブの容量では足らないということがわかりまして。それで、その次にはADVに何か他の要素をプラスしたものをということで、3Dのグラフィックの中で使われている基本的なユニットを作っておいて、その組み合わせで画面を作ろうと思ったんです。でもこれもメガドライブのグラフィックに関する制約という問題がありまして(笑)。制約に合わせて描くのは結構辛(つら)いものがありますね。結局。ゲームのオープニングとエンディング、それにパッケージと取扱説明書のグラフィックだけということになったんです。

——『妖精王の帰還』でキャラクターのグラフィックを設定するうえでのコンセプトについてお聞きしたいんですが。

加藤　セガにはセガの今までやってきたノウハウがあるんですが、SHTなどが詳しい割にはファンタジーにはあまり慣れていなかったようですね。そこで私がそういうグラフィックを描いたんですが、あまり中心になってやるとセガ側の意気込みをそいでしまうのではないかと思いまして、例えば都市の形や機能のデザインとかいったファンタジーの基本的なところを助言して、後は任せることにしたんです。資料についても、あまりもっていなかったようで、例えば甲冑の種類とか、文化の構築とかいった資料を教えたりしました。実際にキャラクターのグラフィックを設定するうえでは、セガ側で予め作ってある人物グラフィックのうえに、私がファンタジーの世界に合わせた髪型、装身具といったものを注文しまして、それをセガで描いた、ということなんです。

——お話を聞いていますと、『妖精王の帰還』は他のRPGなどに比べると、かなり広くてしっかりしたバックグラウンドをもっているようですね。

加藤　そうなんですか(笑)。

——ゲームによると、話がチグハグだったり、時代設定がおかしかったりというものがありますね。

加藤　でもこのゲームでも、魔法が大きく絡(から)んでいるんですよ。例えば城の形もその時代の文化に合わせたものを作らなければならないんですが、魔法がなければできない都市とかが登場しますよね。私が一番興味深かったのは、浮かんでる都市を浮かばせる魔法と、そして浮かぶことによってできた都市作りでした。

——『妖精王の帰還』のストーリーには他にもちょっと変わったところがありますが、主人公アスライルの親友キュラオンの体がなくなってしまうなんていうのはどうですか？

加藤　堀さんはそこのところが一番おもしろいって言っていましたが、私もそう思いますね。

——色彩についてはどうですか？

加藤　ほとんど点描で描くわけなんですが、PC-98のときは8色ですよね。メガドライブの場合は色数は多いんですが、パレットの制約があります。大きな画面を描くに

加藤直之

1952年、大阪に生まれ、後浜松に移る。1974年「SFマガジン」2月号（早川書房）から業界誌にデビュー。同年、早川コンテストアート部門入賞。1979年、第18回SF大会で星雲賞（アート部門）受賞。

は向かないんですよ。だから人間の肌の色を使って背景を作ろうと思っても、2つの距離が離れていると、もうできないんです。そういった制約の中でなるべくいいものを作ろうと思うと、生頼範義さんが描くグラフィックみたいな感じになるんです。グラフィックの全ての要素が限られた色の中で描かれたものですね。例えば人物全て

「SFマガジン」1980年10月号のカバーより。

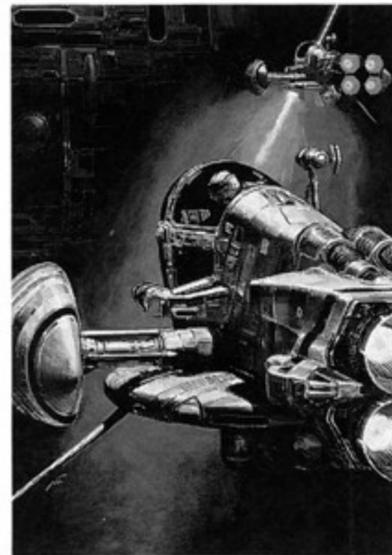
赤の系統のものなら、背景は全て青の系統のもの、といった感じなんです。これならメガドライブにも向いているんですが、でもそういったものはアメリカのイラストレーターが加わったゲームの中にもありますので、それとは違うものを目指したんです。色数とかパレットの制約を無視できるようなもので原画を描いて、それにメガドライブのほうを合わせようとしました。

――今までのメガドライブにはなかったリアルなグラフィックで、そのうえ微妙な色合いまで表現されていたので、そのデキには正直驚きました。

加藤　当初セガでは、コピーした私のモノクロのグラフィックのうえ

この『妖精王の帰還』のタイトルは、加藤氏が手掛けたものの1つだ。

加藤氏の仕事場風景。カメラの趣味は、プロも舌を巻くほどだ。

にメガドライブで制約されている色をつけたんですが、それだと、部分ごとに全く関連性の感じられない、まるでプラスチックのおもちゃの色、みたいになってしまったんです。だから、最初から色のついたものを描くことにしたんです。ようするにモノクロに色をつけるのではなく、色を少しずつ減らしていく方法を取った、ということです。限られた色の中で描くと、先ほど話しました生頼範義さんの絵になってしまうわけです。私が選んだやり方は、かなり大変な作業でしてね、私の妻がやったんですが、だいぶ苦労したようです。だから、目立つということなんでしょうが。

「SFマガジン」1980年1月号のカバーより。

――ええ、その苦労がわかるような、手間のかかったグラフイックですね。

加藤　デキとしてはオープニングのグラフィックよりは、エンディングのほうが、慣れていた分いいですね。でもこれは、残念ながら発表できないんですよ。

――あと取扱説明書のほうはどんな感じになりますか？

加藤　今までのものとは違うものにする予定です。アイテムなんかの説明も、ただ単にバラで説明するよりは、宝物は宝物殿に、武器は武器庫にある形で1枚のグラフィックの中で説明したほうが、世界や文化のこともわかると思うんです。マップにしても、今までの画面写真に似たものではなく、丸い金属でできた盾に浮き彫りがあって、それが道になっていて、また都市の位置には宝石がはめ込んであり、壁に掛けたらまるでそこに盾が飾ってある、といったものにしたいです。ゲームをやっている以外でも、それを見ながらまた楽しむことができるマップを作りたいですね。

――加藤さんはゲームをやらないそうですが、最後にコンピュータゲームのＲＰＧやファンタジーに対してはどうお考えですか？

加藤　私は純粋なファンタジーに関してはあまり興味がないんです。その背景にＳＦがないとだめなんですよ。だから『妖精王の帰還』でも、あの魔法に関するところがそういった興味を抱かせてくれるんです。逆に『ディガンの魔石』では、パソコンゲームの矛盾みたいなものが最初ありました。画面に登場するキャラクターが上に行って画面が切り替わると、下に出るというのは球形の世界で、右に行くと同様に左に出るというのは円筒の世界でなくてはおかしい、と思ったんです。だから上下に行けなくて左右に行ける円筒の世界を考えて、それが円筒の宇宙船になったんです。ＳＦファンだと、どうしてもそのへんにこだわって

加藤直之画集
NAOYUKI KATOH SF ILLUSTRATIONS

「加藤直之画集」（朝日ソノラマ刊）。1981年に出版されてからすでに4版を数える。

しまうんですよ。あとRPGでいろいろな武器や防具を身につけたキャラクターもおかしいですね。あんなにたくさんつけたら、重くて歩けないと思います。前に「ＳＦアドベンチャー」に、『ドラゴンクエスト』のキャラクターのそういった絵を描いたこともありました。私がゲームに熱中できないのは、そういったところがあるからなんです。

――そうですね。かなりゲームには矛盾したところがありますね。

加藤　ええ、でもちゃんとそのへんのことが説明されていれば、それでいいと思うんです。

　ゲームをやらなくても、ゲームに対するしっかりとしたポリシーをもった加藤氏。『妖精王の帰還』もそういった加藤氏の考えが、かなり強く貫かれているようだ。

加藤氏を支えるクエイク

　加藤直之氏の奥さんであるみゆきさんは、『妖精王の帰還』でも加藤氏の描いた原画をパソコンのグラフィックに取り込む作業を受けもったが、昨年の4月からクエイクというコンピュータグラフィックの企画・制作会社を作ってがんばっている。今回、加藤氏のオフィスから歩いて5分のところにあるクエイクのオフィスにもお邪魔した。

前号で募集した「FDD&CD-ROMアイデア」は、徳島県の渡辺崇之さん他全国から52通のお便りをいただきました。どうもありがとうございます。当編集部が責任をもって、これらのアイデアをセガに届けます！

関係者によれば、今年中に普及台数200万達成もありえそうな気配だということだ。メガドラ陣営が現在進めているビデオゲーム路線を持続していく限り、十分可能な話だろう。

しかしそうは言っても、売り上げでは依然NESには歯が立たない状況に変わりはない。今のところ言えるのは、せいぜいPCエンジンよりも好調だということだ。当然、更に上を目指していかなければならない。

そこで今後のアメリカ市場での戦略だが、それを考えるうえでヒントとなるのが、アメリカの某ソフトメーカーのトップの言葉だ。

つまり〝いかなるハードでも低価格でなければ競争は難しい〟ということだ。

NESのユーザーは、日本のファミコンのそれよりも年齢層が低く、せいぜい日本でいう小学校高学年までだという。彼らはクリスマス時期はともかく、普段はビデオソフト（アメリカでは20ドルくらいで結構いいものが買える）か、NES用ソフトを買う程度の力しかない。

年齢層が低くて購買力がない以上、いくら高画質・高音質を謳っても高価ではユーザーはついていけない、というのが本当のところらしい。

こうしたアメリカ市場の特色を考えると、NES市場が峠を越えつつあるとき、それにとって代わる可能性があるのは、多分ジェネシスでもPCエンジンでもない。きっとゲームボーイ、ということになるに違いない。

しかし一方で、彼らが日本でいう中学生以上になると、NESよりもパソコンに興味の対象が移って、しかも結構な購買力を有するという事実もある。

その成長した彼らは、アタリや任天堂にもまだほとんど手をつけられていない、未開拓の層だ。しかも、彼らには〝高画質・高音質の16ビットゲーム〟は、大きなセールスポイントになりえる。

従ってメガドラ陣営は、まず、こうした高年齢層にターゲットを絞り込むことだ。確固たるジェネシスユーザーを囲い込んでしまうこと、そして得意のジャンルで圧倒的なシェアを獲得することが、最も大切なことかもしれない。

☆　☆

さてさて、早いものでこのコーナーも6回目。初めは孤軍奮闘を絵に描いたように躍起になってメガドラを応援していたのに、今ではその魅力にゾッコンというユーザー、ソフトメーカーが随分増えて、うれしい限り。

そこで次回、「メガドラがTVゲーム市場に果たす役割とは（仮題）」を最後に、ひとまず当コーナーの幕を閉じようと思う。

でも、ご心配なく！　また別の企画でお会いできるはずだ!!

TVゲーム業界三国志

第6回 メガドラ300万台普及戦略 番外編・海外市場を見る！

文／ジャムおじさん（サラリーマンゲーム評論家）　イラスト／近藤ゆたか

気になる サードパーティーの動き

正月気分もすっかり去って、ドラクエⅣの発売日を間近に控えた今、メガドラユーザーにとってうれしい噂がソフト業界を駆け巡っている。

言わずもがな、サードパーティーの参入だ。

既に正式参入が決まってオープンになっているところでは、東亜プランがある。東亜プランといえば『究極タイガー』や『ゼロウィング』など、シューティングの名作を数多く生み出しているメーカーとしてファンも多い。それだけに、期待は高まる一方だ。

シューティングゲームはメガドラのお家芸。メガドラ陣営におけるそのジャンルの大御所として大いに活躍し、ユーザーの期待に応えてもらいたいものだ。

そしてもう一つ、やはりサードパーティー絡みのホットな噂がある……が、残念ながらまだオープンにはできない。ただ、関係者の間では既にかなり話題になっていて、だれもがアッ！と驚くソフトメーカーなのだ!? 一刻も早く正式契約までこぎつけてほしいところ。

今年は、メガドラ陣営にとってサードパーティーの活躍こそが飛躍の鍵。引続き、その動向は注目の的となる。セガには、くれぐれもサードパーティーの活動環境の整備に手落ちのないように取り組んでもらわなければならない。

米国のサードパーティー その後は？

さて、サードパーティーといえば海外、特にアメリカでのその動きも気になるところ。既に6～7社が参入の名乗りを上げているらしいが、何かと事情があるらしい。セガからはノーコメントという答えが返ってきた。

とはいえ、アメリカではある意味で、ユーザーからは日本より高い評価を受けているセガのこと、心配には及ばない。ビデオゲームはもちろん、任天堂のNESと並ぶ人気をもつマスターシステムをもっていることが、ここにきて大きな布石になっているようだ。

アメリカでも、今後多くのパソコン系ソフトメーカーが参入してくることは間違いない。

ちなみに、マスターシステムは日本とは事情が随分違って、ジェネシス（メガドラのこと）が発売された今も、話題の新作が登場し続けているという頼もしさだ。

というわけで今回は、サードパーティー参入を控えたジェネシスの、アメリカ市場での戦略について考えてみよう。

セガ・パワー 米国でも全開！

日本でファミコンの勢いを見せつけられているメガドラユーザーには、アメリカのTVゲーム市場がどういう状況にあるのか、なかなか理解しにくいと思う。

はっきり言おう。セガは押しも押されもせぬ、メジャーの一角である。

例えば、日本でも大人気だったマスターシステムの『ファンタシースター』を見てみよう。

これが昨年6月のTVゲーム雑誌のヒットチャートでは、スーマリ2（日本の『夢工場ドキドキパニック』）に続いて堂々第2位の売り上げを記録した。

また、日本のファミコン雑誌を読むと、NESのドラクエ（アメリカではドラゴンウォリアー）が家庭用ゲーム機で初めてのRPGなどと紹介されているが、これは間違い。それより早く『ファンタシースター』が登場して、今、述べたとおりのヒットを飛ばしたのだ。

確かにハードの普及台数でいえば、任天堂のNESが全体の75％近いシェアを確保している。それをセガのマスターシステムとアタリ社が各々12％程度を維持しながら追いかけている。

この数字だけを見れば、NESの独走態勢は決定的だ。それでもセガはメジャーであり、日本以上に成功しているという。その理由は？

それは〝セガ＝ビデオゲームの王者〟というメーカーイメージが定着しているからだ。実際のところ、セガは我々の想像以上に実力を発揮していて、それがまた評価されているのだ。

昨年の夏、ニューヨークはブロードウェイの有名なゲームセンターをのぞいた時は、そのうちの約40％がセガのもの。当時は『パワードリフト』『ゴールデンアックス』、そしてテクモの『忍者外伝』（日本の『忍者龍剣伝』）に人気が集中していた。

そして、毎年ラスベガスで開催されるアーケードゲームのイベント（CES）でコンスタントに人気を得ているもの、他ならぬセガなのだ。

当面のターゲットは 高年齢層だ！

そういう恵まれた土壌に、昨年9月のジェネシスの登場だ。『獣王記』や『大魔界村』など、アメリカ市場受けする協力ラインナップに助けられて、絶好調だというのも納得がいく。

サウンド倶楽部

平成元年 ゲームサウンド事情

島津泰彦

そろそろ春が間近に迫ってきて、いまさら去年のことを思い返している人もいないだろうけれど、89年っていうのは実に激動の1年であった。

いわゆる昭和64年と平成元年のダブルブッキング(?)に始まり、BEメガの祖先であるBEEPが休刊するし、ベルリンの壁は壊われるわ、ゲームボーイは出るわ、イカ天は流行るわ(そういえばイカす裏ワザ天国っていうのもあった)、実に大変だった。

しかしなんといっても、読者にとってはメガドライブが本格的に動き出したというのが大きなニュースだったに違いない。

キャリアの長いファミコンに比べると、まだまだソフトが少ないが、ファミコンだって最初からあれだけたくさん揃っていたわけじゃない。ファミコンのソフトが充実してきたのは『スーパーマリオブラザーズ』が登場したあたりからだと思うけれど、それ以前のゲームは画面，サウンド，ストーリーのどれをとっても今から考えると、とてもレベルが高いとはいえないものがほとんどだった。

それに対してメガドライブのソフトは、最初からかなり高いクォリティーをもったものが登場している。時代が変っているのだから当たり前だ、という考え方もできるけれど、それはメガドラ本体の仕様が高い可能性をもっているからこそ実現されたものなのだ。

グラフィックスの魅力はいうまでもない。『スペースハリアー』などを見ると、ビデオゲームレベルの映像がほとんど完璧に再現できている。『ファンタシースターII』のオープニングのように、フェードイン・フェードアウトを効果的に使った演出もメガドライブのソフトの特徴の1つといえるだろう。スクロールやスプライトなどの機能をフルに活用した特殊効果は、まだまだこれから進歩していくに違いない。

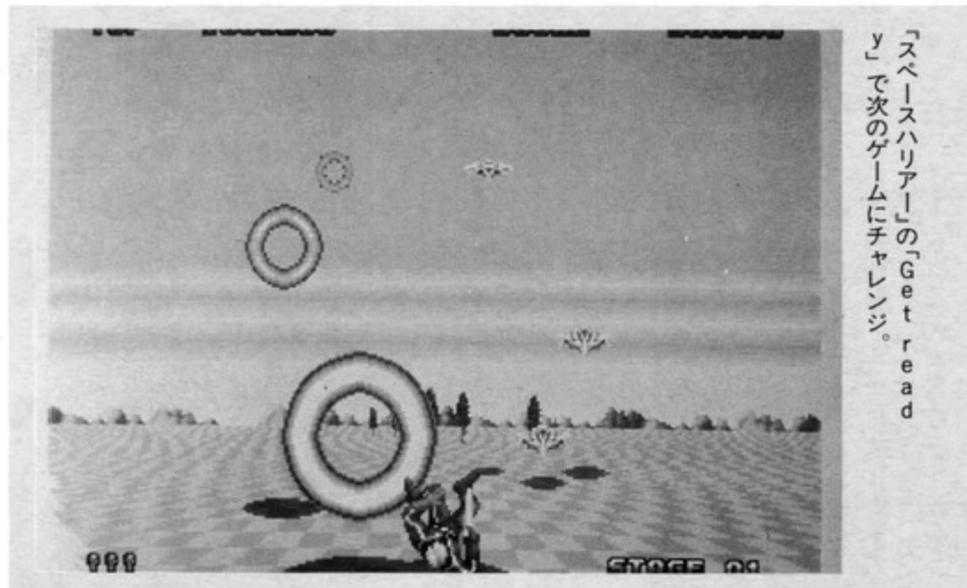
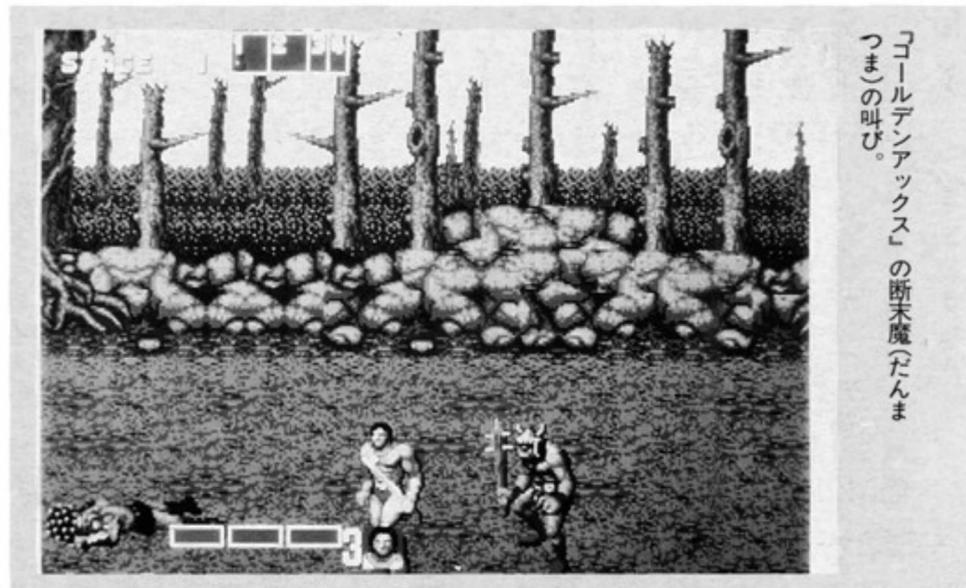
そしてサウンド面でも、FM音源6音＋PCMというのは迫力が違う。ゲームのオリジナルサウンドがこうだと、アレンジバージョンは更に上を行かなくちゃいけないわけで、CDの品質向上にもつながったといえなくもない。

PCM音源の使い方はゲームによって様々だけれど、『スペースハリアー』の「Get ready?」なんてのが聞こえてくると、思わず「Yeah!」と答えてしまいそうになる。効果抜群なのだ。

そもそもPCM音源って何なの!?っていうと、テープレコーダーに音を録音するのと同じようにメモリーに音を記録しておいて、それをコンピュータが読み出して音にするという発音方式なのだ。「テープレコーダーに録音するのと同じように」ということは、人の声だろうと爆発音だろうと、どんな音でも出せる。

『サンダーフォースIIMD』のメカニカルな声はなんともゾクゾクしてしまうし、『ゴールデンアックス』では人のやられ声なんてのも入っている。こういうのはPCM音源がなければ不可能なワザで、ファミコン時代とは一味違ったシアワセなのである。

FM音源の方はってぇと、コンピュータが、

$\sin(2\pi ct+\alpha\sin(2\pi mt))$みたいな計算をやって音が合成されるという、世にも不思議な科学技術が使われているのである。このαとかcとかmとかの数値を変えて

「スペースハリアー」の「Get ready」で次のゲームにチャレンジ。

「ゴールデンアックス」の断末魔(だんまつま)の叫び。

SELECT MUSIC
OUTRIDE A CRISIS
SPRINTER
WINNING RUN
HARD ROAD
9
PUSH START BUTTON

爽快なサウンドが揃った「スーパーハングオン」。

いくと音色が変わっていくという仕組みなのだ。

エレキベースとかピアノみたいな複雑な音はPSG音源ではなかなか出すのが難しいのだけれど、FM音源ならかなりそれらしい音を作れるが、PSGには音色をプログラムするなんて概念は、ほとんどなかったといってもいい。PSGは基本的に矩形波という波形しか出せなかった。でもって、「矩形波倶楽部」なんていう名前のサウンドチームができたわけだが、90年代の終わりにはそれが一体何を意味するのか覚えている者は少なくなっているに違いない。きっとその頃にはFM音源さえ過去の音源になっているだろう。

というわけで『スーパーハングオン』のような爽快カシオペアサウンド(?)が実現できるわけである。このBGMがPSGだったら、迫力はガクンと落ちていたことだろう。

カシオペアといえば、『妖精王の帰還』ではギターの野呂一生氏が音楽製作に参加している。キーボードの向谷実氏も『三國志II』の音楽をやっているし、カシオペアがフルプロデュースしたゲームが登場するのも、そう遠い先の話ではない（などと無責任な発言をしてよいのだろうか……)。

ファミコン→メガドライブという移行は、家庭用ゲームの高画質・高音質化を実現した。それと同時にここ数年テレビも高画質・高音質・大画面化している。したがって、ゲームマシンの性能にテレビが応えられないという状況も減っていくだろう。ゲーマーのストーリー指向も相変わらずだし、これからは視覚聴覚を刺激しまくる大スペクタクル巨編！みたいな映画的ゲームだ、と言いきってしまおう。

するってぇと、『ファンタシースターII』みたいなRPGは今後も健在ということになるけれど、「バック・トゥー・ザ・フューチャー」みたいにリズム感やユーモアがあるものとなるとやはり『大魔界村』みたいなアクションゲームに期待するしかない。

『大魔界村』はストーリーや画面作りの演出、雨風の効果など芸が細かくて好きだなぁ。音楽も場面ごとに特徴的なフレーズが印象的で、FM音源が十分に生かされている。

ゲームが映画的になっていく、とするならば、当然音楽は重要なポイントだ。いいシーンなのに音楽がはずすと盛り上がるものも盛り下がってしまうというパターンが、B級映画にはよくある。

ゲームでもプレーヤーの気持ちにマッチした音楽があると何倍も楽しくなる。そんなことぁ、言われなくたってゲームメーカーのみなさんは先刻ご承知ってわけで、ゲームミュージックはどんどん進歩し続けている。90年代のゲームミュージックシーンは、ホント、期待しちゃいますね。

今さらこんなこともナンですが
あえて言いたい！
サウンド倶楽部の主張

最近のゲームには、音楽のないものなど皆無といってよい。4～5年前までは、ビープ音のみで効果音を鳴らしているだけだったのに、ここ数年の音源の進歩に伴ってゲーム音楽も大きく変わった。つまり歌謡曲などと比べても、遜色ないくらいにレベルアップしたわけだ。しかし"何か物足りない"と感じてしまう。その"何か"とはいったい何なのだろう。

『ラリーX』というゲームを覚えているだろうか？私は今でもこのゲームを思い出す度に、あのメロディーが耳の奥からよみがえってくる。ところが、最近のゲーム音楽のほとんどは忘れてしまう。

"何か"とは"画面とのマッチング"ということに他ならない。曲としての完成度を高めることは、コンピュータの進歩や音源数の増加などによってそれほど難しくはなくなった。ところが逆に、ゲームのイメージにあった曲を作ることは、ゲームが複雑になっただけ昔に比べて辛くなってきている。音楽によって盛り上げることが必要不可欠な今のゲームだからこそ、それを克服することが大きな課題となるはずだ。

とはいえ、かつては、ビデオゲームがゲーム音楽の先端を行っていたが、静かな家庭用ゲームマシンの機能向上に伴って、その地位が逆転する可能性もある。いくら素晴らしい曲を流したところで、今のゲームセンターの環境では、ヘッドフォンを使わないかぎり猫に小判であろう。メーカーやレコード会社は、本気でゲームミュージックを音楽のジャンルとして築いていく気があるなら、今年はぜひこのような底辺から、意識改革をはかってほしいところだ。

徳永英明が歌うアニメ版ドラクエの主題歌
夢を信じて

夢を信じて
徳永英明
Hideaki Tokunaga
Yume o Shinjite

フジ系列で絶賛放映中のテレビアニメ、「ドラゴンクエスト」の主題歌をあの徳永英明氏が担当。そのCDがさる1月16日にリリースされた。徳永英明独特のクリアな声と、リリカルな詩の内容が、微妙にドラゴンクエストの世界にマッチしているから不思議。

2月にはIVの発売も控え、ますます話題になりそうなドラゴンクエスト。今回の徳永氏起用もユーザー支持層拡大の戦略の一端とみて間違いないだろう。

税込価格￥937　アポロン音楽工業

発表！ 読者が選ぶ サウンド倶楽部大賞

第一部門（ゲームソフト）

最優秀ゲーム音楽大賞

『サンダーフォースⅡMD』『ザ・スーパー忍』

優秀ゲーム音楽賞

『ワルキューレの伝説』『ターボアウトラン』『ヴァリスⅡ』

第二部門（アルバム）

最優秀アルバム大賞

「スーパー ソニック チーム」

優秀アルバム大賞

「ダライアスⅡ」
「交響組曲イース」

第一部門では12月発売の『ザ・スーパー忍』が強烈な追い込みを見せた。『サンダーフォースⅡMD』も粘り腰を見せる事実上の一騎打ちとなったが、どちらも譲らず、ポイント同数のため大賞は2者に決定した。

次にわずかの差で『ワルキューレの伝説』、『ターボアウトラン』、『ヴァリスⅡ』が続き、優秀音楽賞に決定したが、音楽の嗜好(しこう)の多様化を反映してか、かなり票が割れ、21作品に対する投票があった。

第二部門は「スーパー ソニック チーム」(以下SST」)のぶっちぎりであった。12月発売の「ダライアスⅡ」がどこまで肉薄するかが見ものであったが、発売時期のハンデは重く、「SST」の勢いを止めることはできなかった。「SST」は他に倍以上のポイント差をつけての大賞である。やはり第二部門も音楽嗜好の多様化を反映してか、17作品に投票が集まった。もう一息だった作品は、「ザ・スキーム」、「マザー」、「ロストワールド」、「イースⅡ」、「悪魔城ドラキュラ」といったところで、こういった、ある程度票を集める作品数が多くなっているところを見ると、ゲーム音楽のレベルが底上げされてきているのかもしれない。

一、二部門とも、大賞はほぼ予想どおりの結果になったが、票の割れ方が大きかったのは予想外だった。投票に参加していただいたみなさん、どうもありがとうございました。

CDレビュー

1箱で3色の味が楽しめる
こなみ すぺしゃる みゅ〜じっく 千両箱

キングレコードから、「こなみ すぺしゃる みゅ〜じっく 千両箱」という長い名前のアルバムが、販売された（CD3枚組・税込価格¥6,798)。1枚目は矩形波倶楽部のスタジオライブが収められ、素晴らしい演奏を聞くことができるぞ(アレンジが最高)。2枚目はいろんな楽しい企画が盛りこまれ、ラジオ番組をCDにしてしまったような感じだ。3枚目は1980〜1985年までのゲームから、32曲をピックアップして構成されている。

また、おまけにカレンダー、楽譜、音色データ、コナミの年鑑などがついてくるので、少し値段が高いけど買って損はないぞ。

聴き込むと完成度の高さがわかる
ファルコム スペシャル・BOX '90

こちらもキングレコードから、「ファルコム・スペシャル・BOX '90」が発売された（12cmCD4枚組・税込定価¥6,963)。全曲アレンジバージョンでdisk1はボーカル、disk2はヘビーメタル、disk3はニューエイジ・ミュージック、disk4はOVAの『Ys』のサントラ、と多彩な構成になっている。

アレンジバージョンなので原曲のイメージは薄いが、曲の完成度は高く満足できる内容なので、機会があればぜひ聴いてほしいな。

ナムコのサウンドエクスプレス第2弾
バーニングフォース

ナムコゲームサウンドエクスプレス第1弾「ワルキューレ」が好評だったが、引き続いて早くも第2弾の「バーニングフォース」が登場だ（CDシングル・¥1,500／CT・¥1,300 ビクター音産)。ゲーム中に用いられる曲と効果音が全て収録されていてこの価格（税込み)は安い！ 曲中で使われているベースの音色が非常に良いできなので、ぜひ聴いてほしいものだ。

ついにCD化
スーパーリアル麻雀

何とあの『スーパーリアル麻雀』のGMが発売された（CD・¥2,884／CT・¥2,472 ポリスター)。GMといっても従来どおりの基板から収録したのではなく、3人の主人公をイメージした曲を新たに作曲したもので歌謡曲のようだ。

漫画やしおりなどの特典がたくさんついているので、それ目当てに買うファンの方が多いのではないかな？

■ゲームミュージックソフト発売予定表

発売予定日	タイトル & メーカー	税込み価格	メディア
2月7日	ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.2 「バーニングフォース」 ビクター音楽産業	¥1,500 ¥1,300	CD CT
2月21日	ヘラクレスの栄光Ⅱ（データーイースト） 〜タイタンの滅亡〜 ポニーキャニオン	¥1,500	CDのみ
2月21日	アームドF・クレイジークライマー2（ニチブツ） ポニーキャニオン	¥1,500	CDのみ
3月5日	レジェンド・オブ・シュヴァルツシルト 〜シュヴァルツシルトの伝説〜（予定） アポロン音楽工業	¥2,600 ¥2,300	CD CT
3月25日	光栄オリジナルBGM集Vol.3 「三国志Ⅱ／維新の嵐」 光栄	¥2,781	CD
3月中旬	交響組曲ドラゴンクエストⅣ 〜導かれし者たち〜 アポロン音楽工業	¥3,500 ¥3,500 ¥3,500	CD CT LP
3月下旬	ウィザードリィⅢ（タイトル未定） アポロン音楽工業	¥2,600 ¥2,300	CD CT

旅は靴ずれ

by 飯島健男

日本RPG紀行

連載5回

第二泊・アイデア不足のゲーム業界

ゲームデザイナーとして、旅をすることはよいことだ。一生懸命旅をしなさい。（更には）旅を通してゲームをデザインする術を教えよう。

……などと激っていながら、コイツ少しもゲームの作り方などに触れないじゃねーか！単に旅先での恥さらしを書いているだけだろーが！と、お思いのあなた、まさにそのとおりである。計画性のない私は、第一泊を一回で終わらすことができずにヘロヘロとやり続け、上中下になんと完結編まで、計4回もやってしまったのである。お恥ずかしい。ごめんなさい。

だから心を入れかえて、というほどのことではないが、今回はちょっと真面目に話してみよう。

さて、ゲームデザインで一番大事なものは何だろうか？ バランスか、スピードか、シナリオの面白さか、はたまた気の利いた細かい演出か？ いやいや、違う。これらはどれも二次的なもの、一番大事なのはアイデアである。これ、ほんと。

昨今似通ったゲームがメチャクチャ多い。『ドラゴンクエスト』が売れたら、皆さんそろってドラクエもどき。『テトリス』が売れたらパズルゲームの大売り出し。

何もRPGやパズルゲームを作るな！と、言っているのではない。アイデア不足でモノ真似に甘んじている、そのデザイナーの姿勢に腹が立っているのだ。

おめぇら、プライドってものがねーのかよ!!

作家、漫画家、画家、ファッションデザイナー、どの業界でもみんな自分の持ち味とか、スタイルってものがある。それがどうだ。今、自分の味を出せるゲームデザイナーなんて何人いる？

最近非常に残念だったのは、ファミコンの『マザー』だ。糸井重里氏が作るというからどんなゲームに仕上がるのかと、とっても期待していた。サンプル画面を見たとき、ちょっと不安になった。実際にゲームしてみて、もうガッカリだ。悲しいよーっ！

『マザー』がつまらないとは言わない。ファンもいるだろう。確かに、自力でラストシーンを見たRPGはこれが初めてという私の友人は、その一ヵ月、毎日楽しそうに悩んでいた。

しかし、あれをなんで糸井氏が作るんだ？ ファミコンのゲームではなくて、ドラクエ・ゲームが作りたかったと言われても仕方ないほどの〝ドラクエ系〟。あれなら他のデザイナーだって作れるぜ。

話をもとに戻そう。

今後デザイナーを目指すなら、自分の持ち味を大切に、独創性に溢れるものを作れ！面白いか、つまらないかは後で考えればいい。バランスだ、演出だなんてーのは、はっきり言って慣れだ。何本もこなしていれば自ずと備わってくるものだ。

しかし、アイデアは別だぞ。どんなに慣れたって出てくるものではない。さらに、作れば作るほど尽きてくるもの。だから初めはとりあえず、ありったけのアイデアをぶち込んでデザインしてみよう。

で、現実。何から考える？

デザイナーを目指すのだから、もちろんゲームは好きだろう。百戦錬磨の兵たちもいるに違いない。でも、〝〇〇に似たもの〟とか〝〇〇より面白いもの〟を作ろうなんてのはダメ。意識をしなくても、自分がやって面白かった印象に残ったゲームに、自然に雰囲気が似てきてしまうものなのだ。

すなわち、ゲームから離れたところから攻める！趣味を手広くもつ。これは、浅く広く。一つのことを深く掘り下げるのも結構だけど、それが落し穴になることも多い。深入りし過ぎてマニアックになったゲームは、普通の人には入り込めない。

アイデアを引き出すのは、ふとしたきっかけだ。このきっかけに、環境というのが関わってくる。

そう、それが前々から私が言っている〝旅をする〟ということのわけ。これ、冗談で言ってるんじゃないぞ。自分の環境を変化させることによって、日常では考えもしなかったことを思いつくのだ。

旅、旅……。でも、そんな暇も金もないと言うキミ。しょうがない、トイレや風呂で考えるべし。

そこでアイデアは生まれる。昔からよく言われている手段だけど、これはあながち間違いじゃない。

環境の変化――旅は、人間に解放感も与えてくれる。これが日常のトイレタイム、バスタイムに通じるわけだな。

そして！アイデアさえ思いついてしまえば、もうシナリオの半分はできたも同じなんだー！

☆　☆

ホントかなー、こんなんでいいのかなー……。でも、できる気にさせるって大切なことだよなー。

で、次号はまた旅先での話ですか？ ホントに懲りない奴……。

イラスト 滑子堂本舗

びーぷるらんど
THE BEEPLE LAND

ねっねっ そのチョコ ぼくのじゃないの

バレンタインは…♡で…、やっぱりゲームかなー。イラスト／空根チャラカ

ゲームソフトレビュー

☆『ザ・スーパー忍』、これははっきり言って、ものすごいゲームです。ここまでセガさんがやるとは思わなかったなあ。

グラフィックはかなり細かいところまで描き込まれていて、ツインスクロールもフルに生かしているのだ。サウンドは古代祐三さんノリの曲で、大変グッド。

忍術もかっこいいんだが、八双飛びとかが慣れるまでには一苦労といった感じ。

このソフトは、メガドライブユーザー（メガドライバーっていうのは、かっこ悪いと思う）にとって、持っていなくてはいけないソフトの1つでしょうね。こういうソフトをどしどし出してくれれば、メガドライブは安泰だ。

（東京都・石井賢一・21歳）

☆かなり前の話になってしまいますが、僕も水口さんの意見には反対です。

昨日、『ファンタシースターII』を解き終わったのですが、僕ははっきり言って満足しました。確かに人に会う機会は少ないし、謎解きも決定的なものはなかったかもしれません。しかしマップを歩くという、大きなイベントがありました。

水口さんは、マップを歩く時間が多いと言いましたが、それでは、あのＲＰＧの名作『ウィザードリィ』はどうでしょう？　大きなダンジョンをひたすら歩く。これこそがすべての基本であり、ＲＰＧの冒険なのです。そんなにストーリー、イベントを楽しみたいのなら、ＡＤＶがあるわけです。

僕もドラクエは嫌いです。でもそれは、セガユーザーから見た目で、僕が任天堂ファンなら、ドラクエシリーズをＰＳシリーズと同じように買うと思います。ドラクエのすさまじい大ヒットに対するセガファンのやきもち、もっと悪くいうと憎しみなのです。

確かにドラクエは楽しいゲームです。しかし、そのドラクエという顔が嫌いなのです。ドラクエがファミコンではなく、セガで発売されたなら、おそらく水口さんはドラクエファンだったはずです。

いろいろ書きましたが、ＰＳIIはいいゲームでした。ＰＳIIIに期待します。

（茨城県・山本治・14歳）

ギョーカイに言いたい

『ザ・スーパー忍』はいい！　オープニングとエンディング（２種類）のデモといい、バラエティに富んだ構成やボス達といい。でも一番よかったのは、ＢＧＭと効果音でした。やはり古代祐三氏はスゴイ！

ふと思ったのですが、セガのサウンドは最近衰えが見えます。音そのものが軽くうわついていて、エレクトーンよりもさらに貧弱に聞こえてしまうのです。

初めて『獣王記』『スクランブルスピリッツ』等のＢＧＭを聞いた時、「隣りの台の音の邪魔をしないためにこんな音色にしてるんだ」と思いましたが、ＭＤにまで同じ音色を持ち込んでいるところをみると、それは単なる好意的な思い違いだったようです。テーブルタイプのゲームに限って言えば、セガのサウンドは『ファンタジーゾーン』以来、質が落ち続けています。もっとパンチのある音が出せないのでしょうか。古代氏やテクノソフトを見習って、ＦＭ音源等の使い方をもっと勉強してほしいものです。

（茨城県・メガです・19歳）

♠最近、ゲームの音に関する投稿が目立ち始めた。

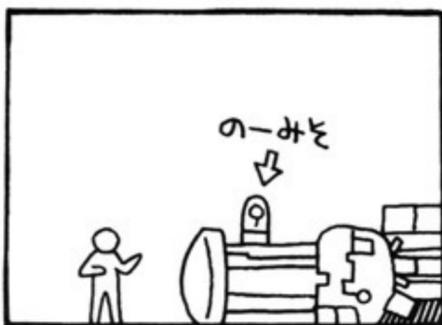
時とともにさりぬ
ある町のスマイル君

◀広島県・たこ助・15歳　三重県・U上K明・14歳からも同様のイラストをいただいた。

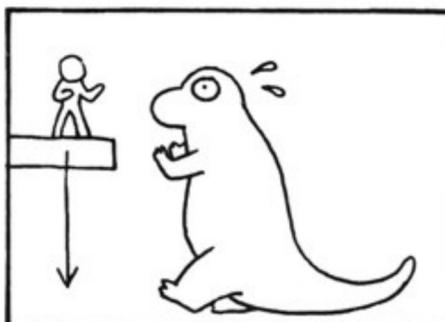
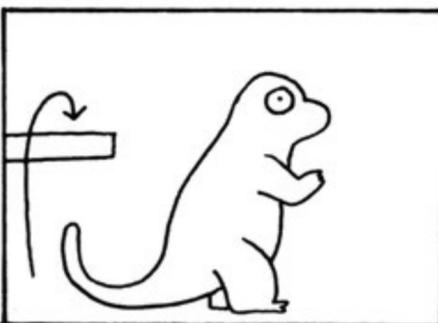
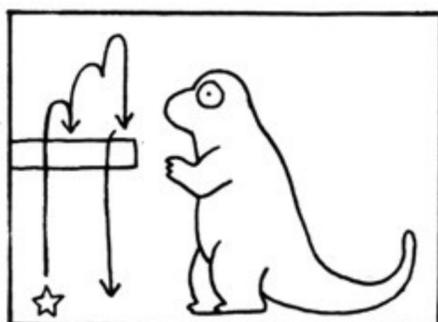
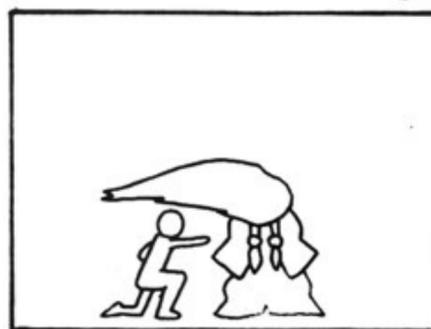
ウラワザ&コウリャクホットライン

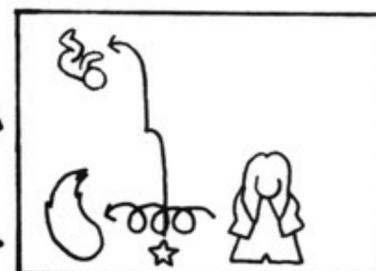
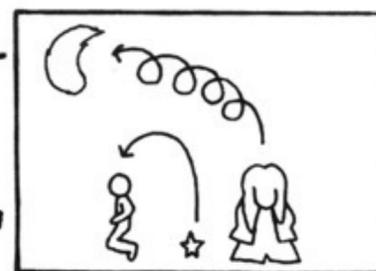
ザ・スーパー忍

☆久々のイキなアクションゲーム『ザ・スーパー忍』。完全に学習型のゲームだから、うまくなるには繰り返し練習するしかない。なかでもボスは強敵すぎて相手にならない、なんていう人のためにボクなりの攻略法を送ります。参考にしてください。

●1面のボス。ボスとの間合いが一定の距離になると、ボスは剣を振り下ろす。この間合いを覚え、ボスが剣を振りそうになったらジャンプして左に移動する。そして空中で右を向き、無防備の頭を狙って攻撃する。

●3面のボス。天井にある2つの砲台は、主人公を追いかけるように動くが、ある場所にいると攻撃してこない。イラストの位置に1ドットの狂いもなく移動すれば、砲台はタダのガラクタになるのだ。更に通常では、脳のホルマリン漬け(?)が出てる間に1発分しかダメージを与えられないので、時間がかかってイライラしていたが、八双手裏剣を使えば4分の1程度の時間で倒すことができるぞ。

●4面のボス。頭以外の場所に手裏剣を当てても無効なので、ジャンプして頭を狙う、コレを地道に繰り返す。早く倒すコツは、ジャンプして主人公が上に向かっているときに1発、下がっているときに1発というように、1度のジャンプで2発のダメージを与えることだ。

●5面のボス。水色のパチパチ君みたいな敵がジャマだけど、動きをよく見ると真ん中の砲台の上は安全だというコトがわかる。真ん中の砲台を壊したら、砲台の左端でしゃがんで左方向に手裏剣攻撃。見えないけど、左の砲台を倒せる。残りの右も同じように、右端から攻撃すれば倒せてしまう。

●7面のボス。怪獣の吐く炎に当たるとムチャムチャ痛いので、念のためバリアの術を使うことをオススメする。弱点は首。まず画面の左端で、敵が近づいてくるまで待つ。あとは段の上に立ち、敵が炎を吐こうとして頭を光らせたら、素早く1発攻撃し、下に逃げる。するとシッポで攻撃をしてくるので、炎を吐き終わったら、これまた素早くジャンプして1発。これを繰り返せば勝てるはず。

イラスト原案／メガです
イラスト／八重樫彩蔵

●最後のボス。前の面の出口にパワーアップアイテムが隠れているので、それを取ってパワーアップしておく。バリアの術を使い、敵に近づいてキック。カツラ(?)を投げてくるので、左に小さくジャンプしてかわす。かわせない場合が多いけど、これを繰り返すしかない。吊り天井の動きを止めるには、左右の壁の黒い部分を撃つ。数秒間動きを止めることができる。

(東京都・オリオリ・19歳)

♠茨城県の〝メガです〟も同趣旨の内容の投稿を送ってくれた。

セガを男にしよう 300万台突破の秘策 その1

☆期待してるぜUSA魂作戦

これはアメリカのソフトハウスの本場ソフトをメガドラに移植する作戦である。だがその移植は、『Simsity』や『ポピュラス』などの大作で、しかも、日本で一番最初でなくてはならない（日本で一番といっても、ダイナブックのSimsityとの比較は難しいから、家庭用テレビゲームでは日本で一番としよう。マックやアミーガもあるし)。X68000で『ポピュラス』が出てしまうので、なんとか早く出してー！　この作戦が成功したら、もうメガドラは時代の波にパドリングで向かっているといってもいいだろう。ジグノミスなんかが参入したら泣くよ。うれしくて。

☆あと2年待てば、最終兵器が手に入るぜ作戦

今、私はC言語の勉強をしている。しかも、X68000だからもうばっちり。と言いたいところだが、難しすぎるので、「Oh！X」を頼りにしている。

あと2年、いや1年半待ってほしい。今通っている情報処理の専門学校で、資格を100個ぐらい(そんなにないって) 取ったら、セガか他のサードパーティーのメーカーに入って、この私が大ヒットゲームを作ってみせよう。

ノアの箱舟に乗っているつもりで待っててくれ！

(東京都・有賀祐樹・19歳)

▼大阪府・羽矢文則・14歳

あのゲームは今

☆そう、あれは確か8月半ば、月の青い夜、今思い出しただけでも身の毛のよ立つでき事であった。

その日は、町の一大イベント盆踊りの最終日。最終日だけあって出店の前には、凄い人だかりである。と、ふと右斜め前方の出店を見て私は、自分の目を疑った。烈火の如く目に飛び込んできたのは、なんとあの今はなきSG1000用ソフト、名作『ヤマト』である。

『ヤマト』は、悲しいかな、クジ引きの3等賞に成り下がっていた。しかも1回100円である。私は、瞬間思った。「ヤマトよ、今すぐ助けてやるぜ!」さっそく私はクジ引きを開始した。

しかし、500円程使った頃だろうか、無惨にも私の野望は崩れた。どこかのボーイが当てたのだ。

「終わった」と思った。戦いに敗れた。真夏の夜、青く光る月の中、こらえきれず涙があふれ出る(このへんはフィクション)。素晴らしきゲーマーには、いつもドラマがある……。

(神奈川県・中川弘一・18歳)

♠これだけ感動のドラマが生まれれば、第2の人生を歩む『ヤマト』も本望だろう。新しい主人のもとで活躍していることを祈ろう。

THE激論 移植派VSオリジナル派

☆ボクはこれまで『大魔界村』などをやってみて「やはり、メガドラよりゲーセンに限るな」などと言っていた。だけど、よく考えてみると一番燃えたのは『サンダーフォースIIMD』である。そして、『ザ・スーパー忍』である。これらは、メガドラを完全に使いきっているというか、他に比べるものがない。だから容量不足、その他諸々の理由で文句がつく移植もの、(『フォゴットンワールズ』は特にひどい)より数段よく見える。ビデゲー逆移植もできそうなくらいだ。

そう考えると、容量不足が解消されないまま長編を移植(CPシステム系等)するよりは、制約が少なくメガドラに合わせて作ることができるオリジナルのほうがいい。

(石川県・エチュード・17歳)

セガを男にしよう 300万台突破の秘策 その2

☆メガドラ300万台突破を握る鍵、それは昔のゲームを移植することだ。

ライバルPCエンジンを見ても、ちょい古めのゲームが目立つ(『サイドアーム』、『パックランド』、『忍』など)。メガドラと同じCPUのX68000でもそうだ(『ボスコニアン』、『モトス』、『A-JAX』、『ジェミニウィング』など)。まるで古いゲームがトレンドだ! と言わんばかりに、出るわ出るわ。売れそうもないソフトをメーカーが作るわけはないので、古いゲームに対してもユーザーのニーズが高い、とゆーことがわかる(かな?)。

実際、ゲーセンにおいても十分に通用するクオリティの古いゲームは多々あると思う(別に業界が進歩していないと言っているわけではない。いいモノはいつの時代も通用するということだ)。

セガも、この風潮を利用しない手はない。つーことで、ぜひ〝古き良きゲームをどーんと移植してくださいな。僕の個人的な意見としては、

- ●セガの舎弟、アルファ電子の『ハイ・ボルテージ』
- ●名作『ツインビー』を闇に葬った『エグゼドエグゼス』
- ●〝めかぷく吉野〟で有名(知らないっつーの)『ASO』
- ●〝ゲームはロジックだ!〟で有名(だから知らないつーの)な松岡正(仮名)がデザインした全くロジックを使っていないゲーム『××ミッション』おいおい……。
- ●桑原修ことサミーがロボットサミーとして登場する『バルトリック』マイナーでスミマセン……。

などはいかがでしょう?

それと、未来永劫(えいごう)にメガドラには参入しないであろうコナミ、SNK、カプコン(もしコナミが参入したらオレは切腹してやる)などのゲームを集中的に移植してくれたら、一生セガについて行きます。ポチと呼んでください、ワン。

(東京都・すきっど・ろう)

♠歌謡界、アニメなど世はまさにリバイバルの時代?! なのかナー。

▼奈良県・三兄眼・15歳

クリソツキャラクター

クリソツキャラは似ている。(意味無し)

神奈川県・村田幸一・14歳

☆NECの金子さん(89年秋号増刊BEメガニュース)と浪越徳次郎(指圧の人。田中元首相にも似てる気がする)唇が分厚く、つき出てるところが共通していると思う。

(千葉県・勝矢和紙・14歳)

ゲームソフトレビュー その2

☆『ザ・スーパー忍』、これはセガが今までで一番演出に力を入れたソフトだと思う。多彩な面構成といい、キャラクターの動きといい、BGMといい、どれをとっても、家庭用ゲームではなくビデオゲームのノリで作られている感じがする。

サードパーティーの活動が活発になってきたため、セガのソフト作りにも、余裕が出てきたように思われる。これからも、良質なソフトをユーザーのもとへ送り出してほしい。

(石川県・田部一彦・17歳)

▶北海道・プルるん・16歳

今月のひょうきん野郎ども

▲神奈川県・カルン・14歳

▲福岡県・ヴァラキアのなまろん・15歳

▲埼玉県・高山繁雄・17歳

▲大阪府・仮面変太郎・14歳

業界に言いたい

☆おれはゲームミュージックが好きだ。だから〝サウンドショック〞のMDが好きだ。わざわざミニコンポにつなげてやっている始末である。しかし悲しいことに〝サウンドショック〞に該当するゲームは、おれの見る限りでは1本のみである。

MDの説明書には「ステレオFM音源を楽しむには」という欄がある。でも、おれはあまり楽しんでいない。なぜか？ ソフトだよ、ソフト。

初めてスペハリIIの音楽を聞いたときの印象は「PCエンジンより変だな」だった。何か華やかさに欠けているような。でもさすがに音の1つ1つはPSGとは違って良かった。『ファンタシースターII』もけっこうステレオを活用していたけど、いまいち満足できなかった。

そして『サンダーフォースIIMD』(以下TFII)。先に1本のみと書いたが、それはこのソフトのことだ。これには感動したね。エンディングにはシビレちゃったよ。ステレオっていうのはただ単に左右に音を振り分けるだけじゃないと思うんだ。口ではよく言い表せないけど、広がりのある音っていうか。その点TFIIはよかった。セガは本当にTFIIに影響されたんだろうか？ステレオを多用しているだけにPCエンジンのほうが新鮮味はあるが。

おれはセガの音楽が好きだ。だから、もっともっとよくなってほしい。せっかくの優れた機能を無駄にしちゃもったいない。ビジュアルがいい分、音楽もグレードを上げなくちゃいけない。MDの名曲をいい音で聞きたい。そんな願いをかなえてほしい。

もう1つ、せっかくのPCM音源をもっと活用してほしい（個人的にはボイスよりも音楽に使ってくれたほうがうれしい)。容量の問題もあるだろうけど、そこを何とか。

〝サウンドショック〞にぴったりの作品をこれから作ってほしい。

（北海道・吉見一也・16歳）

♠音に対する目が肥えてきているのもMDの高性能の証明か!?

こんなゲームが欲しい

☆「ユーミンのミュージックを使ったゲーム！」(歌入り)。〝ユーミンキャンペーン〞を1年かけて大大的に行うと、なおよい。このゲームにしかない曲もあるので、ユーミンのファンを巻き込んでユーザー大増！（ムーミンと混同する人も出てくるわで大さわぎ）

（神奈川県・元気快・12歳）

募集中のコーナー

- ギョーカイに言いたい
- ゲームソフトレビュー
- ウラワザホットライン
- 朝まで激論
- セガを男にしよう（300万台突破の秘策）
- クリソツキャラクター
- 私の一押しアイドル
- 各機種対抗ゲームソフト徹底比較
- あのゲームは今
- イラスト、4コマ漫画 ペン書き、モノクロのみ
- ゲーマー界の奇人変人

投稿のルールは葉書が原則、1コーナーにつき1通、宛先に必ずコーナー名記入（新コーナー提案は新コーナー募集、自分で作ったコーナーはそのコーナー名)。投稿原稿は片面にだけ記入のこと

宛先／〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 井関ビル2F ㈱日本ソフトバンク出版事業部BEメガ×××（コーナー名)係まで。住所、氏名、年齢を忘れずに。

ウルトラバットマン

◀埼玉県・橋本正・15歳

by 映倫斉活動&佳丈祐子

大ひ魔人・映倫斉活動のビデオ&何とでも言うちゃる!

平成2年も突っ走るか!? ——いまどきの音楽モノ

イカ天完全完奏版ビデオNo.1～9
ビクター音楽産業
'89/11発売　各¥4,000(込)

土曜の深夜に繰り広げられる平成感覚の音楽番組「イカすバンド天国」通称"イカ天"が、完全完奏版ビデオを作った。登場するのはライブハウスなどで活躍中のセミプロやアマ・バンドで、現在収録月別に発売中。今回は昨年2～10月までの9ヵ月分をまとめて紹介しよう。
作品としての善し悪しよりも、こんなビデオも売れる時代になったんだなぁと、つくづくながめてみよう。思っていたよりずーっと身近に音楽がある、そのことに気づかせてくれるかもしれない。

映　オーイ、ゆーこ君! ……オイオイ、また御不浄(ごふじょう)かー!?
祐　ハイハー……イ? どーしたんですか、この大きな荷物は?
映　ん、これか。実はレコードプレイヤーを買ってきた。この事務所にはCDプレイヤーしかなかったからな。
祐　いまどきそんなモノを?
映　いやぁ、大好きな"たま"のレコードが出てたんで、一緒にプレイヤーも衝動買いしてしまった。
祐　CDも出ないようなマイナーなバンドのためにですか?
映　黙らっしゃい! それより、早くこの大荷物を奥に運んで!!
祐　こんなもの買い込んで。BEメガが月刊になって忙しくなるっていうのに! 原稿はどうするんですか、原稿は!?
映　まぁまぁ、それも考えてホラ、既にビデオも買ってあるのだよ。
祐　ゲッ、こんなに……。
映　そーゆーわけだから、私はヘッドホンでレコード、君はその間にビデオを全部観ておくよーに。
祐　師匠は観ないんですか?
映　もう観たからいいんだ。

イロモノなくしてイカ天は語れない

祐　ゼーゼー。師匠、終わりました。ハァハァ。

1本でいろんなジャンルのいろんな曲、パフォーマンスが楽しめるなんて! でも、疲れる……。

映　いろんな奴がいて面白いだろう?
祐　はぁ、世の中こんな奴ばっかりじゃコワイですけど……。
映　そりゃそーだ。君はどのバンドがよかったかね?
祐　真面目にハードなもの、ナツメロっぽいもの、いろいろありましたけど、これだけ続けて観ると楽しいのとか、歌詞が面白いのが印象に残りますね。いわゆるイロモノっていうか。
映　左様(さよう)。私が思うに、あの番組を支えているのはイロモノ、キャラクターで売るバンドだな。で?
祐　5月号の、ベースがネズミ男のヤツ。見た目も目立ってるし、猟奇な歌詞がすっごく好み!
映　"人間椅子"だな。いかにも君好み、納得。昨年は学園際やらライブやらで忙しかったらしいぞ。"ブラボー"はどうかな?
祐　あの乳首を青く塗った人がいる? 動くと筋肉がプルプルして気持ち悪いったら!
　サイテーだったのが網タイツはいてパンティ被ってる……
映　"梅毒ジェラシー"! お下劣(げれつ)路線まっしぐら、コンセプトがはっきりしていて私は好きだぞ。
祐　そーいえば、「いか天マーケット」でインタビューした女子校生、ファンだって。わからん。
　それから"宮尾すすむと日本の社長"でしょ、全員海パンに水泳帽の"スイマーズ"でしょ……、私は生理的に苦手なタイプなんですけど。
映　"馬の骨"なんてのもあった。
祐　イタコみたいなオバーサンがいるアブナいヤツ。ステージに祭壇まで作っちゃって、新興宗教でも始めそうなノリがコワイ!

4月号7曲目の"梅毒ジェラシー"。パンティをかぶってタイツをはいたブキミなパフォーマンスはゲゲッ!

真面目にアマチュアを楽しもう!

祐　マジなバンドでは"C―BA"がカッコよかった。
映　確か、ヴォーカルが火野正平に似ておったな。
祐　ロカビリーっぽい"ワンナイト・スタンズ"、あーゆーのも好き。イロモノだという人もいるだろうけど"イエロー太陽ズ"それに"ビギン"。

7月号3曲目の"宮尾すすむと日本の社長"。「2枚でどーだー?」の、アブナいノリが耳になじむのだ。

7月号5曲目の"スイマーズ"。一番安上がりな衣裳だったに違いない。

"鬼松＆ビーズニーズ"。鬼松のパワフルなドラム、ヴォーカルもイイ。

映　万人に好かれる純粋な輝きの瞳をもった、あの番組では珍しい……失礼！
祐　そうそう、ハードロック系ですごいドラマーがいましたよね。
映　そりゃきっと"鬼松&ビーズニーズ"の鬼松だ。
祐　腕の筋肉が人間離れしていて、目にも止まらぬ速さでドマムを叩くんだから。
映　ドーピングしてるんじゃないだろうな？
祐　……時期外れのボケですね。で、師匠はどんなバンドがお好みで？
映　ブラックぽいのやファンキーなヤツが好きだな。初代グランドイカ天の"フライング・キッズ"は最高だ。
祐　歌詞のセンスがいいですね。「我思うゆえに我あり」はイイ曲で、私も好きです。ブラックぽいのなら"スラット&スラッシュ"なんかもお好きでは？
映　うむ、プロのようなヤツらだ。
祐　メジャーデビューは無理だろうけど、かなり面白いとか、耳に残るとか、個性的ですよね。
映　目立つのをよしとする雰囲気は確かにある。出てくる連中も、アマだから許される部分というのを計算してやってるしな。
祐　まぁ、ここからストーンズやビートルズが生まれる心配はないし、だからこそ、ただ楽しい。
祐　観ている（聴いている）方もそのつもりで。
映　アマなりの楽しさ、だな。

大多数のファンが10代という不確かさ

祐　そーいえば、この事務所の近くにも金髪ツンツンの青少年が多いですよね。見るからにイカ天の洗礼を受けた10代。バンドのファンも10代が圧倒的らしいですね。ライブハウスはいまどきの子供でいっぱいだっていうし。
映　本誌でお馴染みのみうらじゅん氏の"大島渚"が「カリフォルニアの青い空」をパクッた「〜青いバカ」を歌って同世代に大いにウケた。ところが、あとでもと歌を知った若い連中から、真似じゃないか！って抗議がきたらしい。
祐　えー！"大島渚"は、もとを知ってるからパクリがまた面白いっていう曲が多いのに。
映　ライブハウス同様、このビデオのファンも多くは10代に違いない。熱狂的だが、すぐ飽きる。

6月号10曲目の"大島渚"。このハーモニカが懐しさの極みなんだ。平均年齢30ン歳って、スゴイよな。

祐　このイカ天ブームも一過性のものなんでしょうか？
映　まぁ、過ぎ去る前に紹介できたからよかったようなものの。
祐　そんなつもりで採り上げたんですか!?
映　長いものには巻かれろ、だ。それに音楽は私の専門外だからな。あまり無責任なことも言えまい？
祐　じゃ、今月のテーマは？
映　観ればどれか一つくらい気に入ったバンドがあるはずだ。先のことは、わたしゃ知らん。
祐　こ、こんなんじゃ㊍にしかられます〜！どーしよーっ!!
映　まぁホレ、君も"たま"のCDを聴いてみなさい。どーだ、早くビデオが観たくなっただろ？

毎日が縁日！「イカ天マーケット」

タレントショップを求めてティーンエイジャーが胸躍らせる原宿。表参道からちょっと入った小道にその店はあった。
パンクやヘヴィ・メタ兄ちゃんがウヨウヨしてたらどうしよう！……なんて期待と不安で覗（のぞ）いてみると、そんな輩（やから）は一人も見つからない。わりと狭い店内は、キャピキャピ女子校生であふれていた。平日だというのに儲（もう）かってまんなー。
注目商品は、イカ天ファン垂涎（すいぜん）の持込みデモテープ、自主制作ビデオなど。CDはどこでも買えるけど、これはこのお店でしか手に入らないから、アッという間に売り切れ!!
ほかにバッヂやステッカー、キーホルダー、お守り、Tシャツ、トレーナー、男女兼用パンツ、タオルなど、あのイカ天マーク入りのオリジナル商品も。なかにはモロ、ウケ狙いの、でっかい箱の徳用マッチや黒いゴミ袋まで、とにかく店内にところ狭しと並んでいる。その雰囲気はさしづめ"縁日"といったところ。
で、3人組の女の子に話しかけてみた。
——ここへは何を目当てに来たの？
「たまの楽しみ」
これがうら若き乙女の言葉かぁー!? いまどき湯治場（とうじば）のバーサンでも、もうちょっとサービス精神もってるぞ！
ちなみにCDは、文学ロックと言われている"人間椅子"（売切れ）、初代グランドイカ天の"フライング・キッズ"が大人気。BEメガ編集の『ゲームボーイLIFE』に登場した"THE NEWS"のもあるぞ。
でもまぁ、CDもいいけど、やっぱお金払ってライブに行って生の迫力を楽しむのが正統派のファンですぜ。

（BY　祐子）

⬅店内にはライブの情報やバンドの生写真も。

➡なんでもイカ。ちなみに読者プレゼントもあるから応募しよう（P107）！

COME COME インフォメーション

ドラクエにまつわるさまざまなサブストーリー

ドラゴンクエストアイテム物語

またまた出ましたドラクエ本。

今度は「ドラゴンクエストアイテム物語」だ。

文字どおり、ゲーム中に登場した、あのたくさんのアイテムにまつわるエピソードをいろいろと集めてある。

「ラーの鏡」や「光の鎧」など何やらいわくありげなアイテムが多かったドラクエシリーズ。その由来が知りたかった品物もかなりあるのでは？

例えば、「ゴールドカード」が発明されたのはムーンペタを襲った不況が原因だったとか、「まだらくもの糸」の作り方は実は……とか、ほら、知りたくなってきただろ？

ドラクエⅥをやる前にじっくり読んでおきたいエピソード集だ。税込み価格880円、エニックス刊。

読者を創造の世界に導く

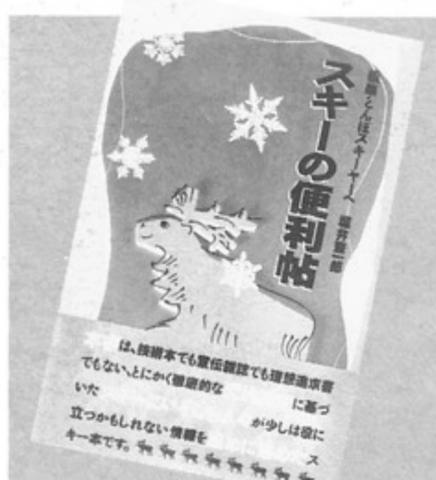
ロードス島戦記コンパニオン

和製テーブルトークRPGの代表作といってもいい「ロードス島戦記コンパニオン」が発売された。「コンプティーク」に連載されて好評だったロードス島戦記の、これはいわゆるルールブックだ。

もちろんルールだけじゃなくて、ロードス島の創世神話、歴史、地誌、そしてオリジナルシナリオやキャラクターコレクションなども掲載。これ１冊あればかなりつっこんだテーブルトークRPGがプレーできるという大盤振舞いの構成になっている。

「D&D®」もそうだったけれど、「ロードス島戦記」の制作者たちも１つの世界を創造する楽しみに取り憑かれていることが、この本を読めばはっきりと見て取れる。その熱気がプレイヤーたちも巻き込んで、ロードス島という虚構の世界を増殖させることになるのだ。税込み価格980円、角川書店

スキー音痴が楽しめRPGもまっ青のデータ量

スキーの便利帖

「読書のダイナミックさを教えてくれるかもしれない一冊でもある」と、いきなり緒言で著者・堀井憲一郎氏自らが豪語する一風変わったスキー本である。

スキーヤーにあまねく蔓延する中級者意識の分析から始まって、日本のメインゲレンデ25のいいところ悪いところの列挙、スキーに関連した統計のもろもろ、ホテルのデータ、ＪＲを使ってスキー場に行くときのデータいろいろ、スキーにかかるもろもろの費用のチャートなどなど、ここにはあらゆる角度から観察踏査されたスキーの「実際」がある。

とにかく偏執的なまでにデータを集めているのだ。スキー場のホテルのバスタブの寸法まで測ってグラフを作っているくらいだ。

ＲＰＧやシミュレーションのデータを見るような感覚で楽しめてしまえるこの本「おれにはスキーなんて関係ネーヤ」という人にも（というよりも、そういう人こそ）楽しめるデーターエンターテイメントブックだ。税込み価格1,000円、双葉社刊

レーザーディスクとマッキントッシュが合体した

マルチメディア対応ソフト誕生

なにかとかまびすしいマルチメディア業界だけれど、今度レーザーディスクの草分けパイオニアが、光学式ビデオディスクを使ったマルチメディア対応ソフトを発売することになった。

第１弾が、今年の２月〜３月に発売が予定されている「ヴァン・ゴッホ」など７点。これらはすべてハイパーカード上で稼働する「スタックウエア」。マッキントッシュにＬＤをつないで使うことによって大容量、高画質、高い検索性能を同時に実現させている。

パイオニアでは、この「スタックウェア」のシリーズの他にも、６枚のCD－ROMをアクセスできる「CD－ROMチェンジャー」や、「書換え型ＬＤ」などを順次出していく方針だという。

日本中の人々と学園ごっこ

蓬萊学園の冒険！

ロールプレイングゲームを日本語に訳すと〝ごっこ遊び〟となることはご存じのとおり。ここに登場した「蓬萊学園の冒険！」は、日本中の人々と学園ごっこができる遊演体のネットゲームである。

自分のキャラクターを登録することによって、君は南海の孤島に浮かぶ蓬萊学園の生徒となり、学園生活と冒険に参加できるのだ。

具体的には、毎月届く校内雑誌（シナリオ）を読んで自分のキャラクターの行動をハガキに記入し、ゲームマスターである遊演体へ送る。行動の結果はリアクションシートにまとめられて手もとに戻ってくる。

架空の世界の中には自分の分身が存在し、現実とは違った常識をもって暮らしている。これぞ〝究極のRPG（ごっこ遊び）〟である。

問い合わせ先☎(0427)48-6999

Come Come インフォメーション

カードゲーム集合だ！

ドラグーンズ・イン・ザ・ダンジョンズ

ボード版RPGは数多くあるが、いままでのものはいまいちルールが複雑でプレイしずらいものが多かった。

「ドラグーンズ・イン・ザ・ダンジョンズ」は比較的簡単に楽しめるよう、トランプ感覚でルールが設定されている。

プレイヤーは地方豪族となり、部下を率いて探索の旅を開始する。途中での戦闘は、プレイヤーの手札（部下たち）を使用し、相手より大きな数を出した方が勝ちとなる。戦闘に勝つとエリアカードを獲得できる。これによって自分の探索路を広げて行き、最終目的である失われた玉璽（これを手にいれた者が大陸を治めるといういわれのあるハンコ）を探し出すのだ。

プレイ時間は30分前後と短いので、電車の中でも楽しめてしまうほどだ。

〔カード数120枚２～６人対応・税抜き定価2,300円でホビージャパンより発売〕

ホラー・ナイト

微妙なバランスで平和が保たれているこの世界……もしその均衡が破られてしまったら、人類はあっという間に恐怖のどん底へ突き落とされてしまうだろう。

この「ホラー・ナイト」は、そんな自然のバランスが崩れたために生み出された、おぞましい魔物退治の物語である。霊界、宇宙、そして異次元から、続々とこの世界へ吸い寄せられてくる魔物。人類の破滅を防ぐため、あなたは姿を見ただけで気が狂いそうな魔物の弱点を見つけだし、退治しなければならない。

クトゥルフのようなホラーをテーマとしたカードゲーム「ホラー・ナイト」は２～６人でプレイでき、所用時間も30～60分程度。お手軽にこのおぞましい世界に浸れる。〔総カード数120枚、２～６人対応、税抜き定価2,300円でホビージャパンより発売中〕

きまぐれANGELS

この世で起こっているさまざまな出来事は、全て「あの世」の神々によって決められているという。光の神々の力が強ければ、世の中は平和に。闇の神々の力が強ければ、混乱の世が生じる。そして今もなお、光と闇の神々の闘いは続けられている。人々は、きまぐれな神々の手の平の上で、運命をもて遊ばれているにすぎないのだ。

この「きまぐれANGELS」では、あなたがそんなきまぐれな神々の使いである天使となって、冒険者たちの運命を操る。光の側に付いたなら平和を守り、闇の側に付いたなら平和を乱すために冒険者をカードとサイコロで操る。見事目的を達成させることができれば、あなたはより神（または悪魔）に近づくことができる。

〔所用時間40～90分・総カード数120枚・２～６人対応。税抜き定価2,300円でホビージャパンより発売〕

タンクハンター・カードセット

このゲームは絶版となった「タンクハンター」のルールを一部改訂したものである。しかしカードの規格を同一にしたため、混ぜてプレイすることも可能である。

プレイ方法は簡単。第二次大戦中に使用された地上兵器の代表的なものが約80種類＋α（この中にはサンダース分隊やチョロ丸ボ○ナパルトまで含まれている）。この中から数台選び、様々なイベントに出会いながら、相手プレイヤーと壮絶なバトルロイヤルを繰り広げるのだ。より多くの敵部隊を倒した方が勝ちとなる。

「タンクバスター」と混ぜ合わせることにより、より面白くなるであろう。バトルロイヤルに飽きたなら、用意された９本のシナリオなどを用い、シュミレーションゲームのように遊ぶこともできる。

〔所用時間５～30分・２～６人対応・総カード数150枚・税抜き定価2,800円でホビージャパンより発売〕

ボックスゲームRPG ビヨンド・ローズ・トゥ・ロード

「ビヨンド・ローズ・トゥ・ロード」はタイトルからもわかるように、日本初のオリジナルファンタジーRPGとして人気を得た「ザ・ローズ・トゥ・ザ・ロード」のゲームシステムを刷新して再登場させたもの。前作をはるかに超えたものに仕上がっている。

プレイヤーは、ユルセルーム世界を舞台に人間族、妖精族、小人族、鬼族、魔族などの種族のなかから更に細かく分かれた30もの種族を演じることができる。

各キャラクターが運命の星をもつなど、星占い的な要素もある。

また、よりリアルな世界を冒険できるように、システムもいろいろな工夫がなされている。例えば、武器には精霊が宿り、使い込むほどに成長もする。魔法を一度発動しても、それを保存することもできる、などだ。数多くの設定により、かなり細かい状況まで表現できるのでリアリティあふれる世界が広がるだろう。

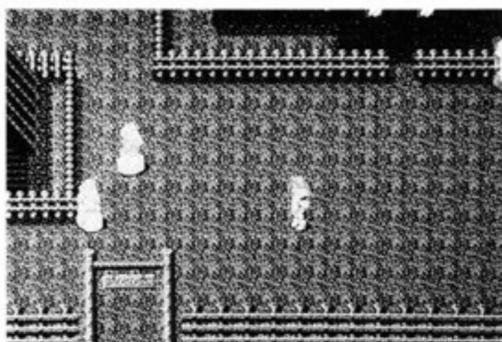
〔税抜き定価4,700円で遊演体より発売〕

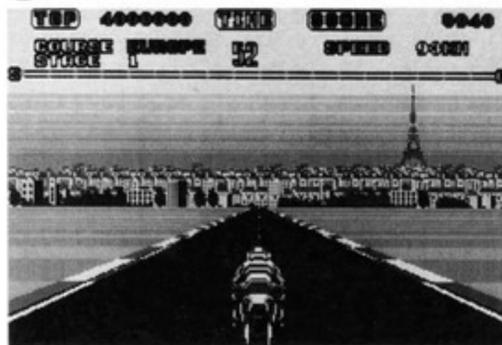
「BEメガ」データーランド

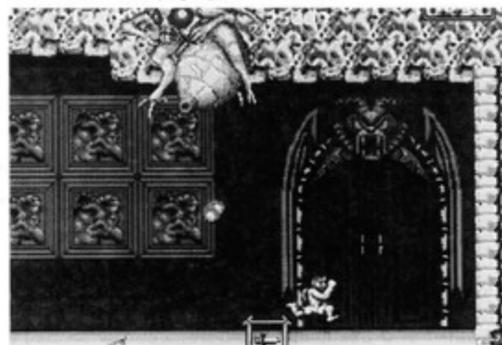
メガドラソフト売り上げベスト5

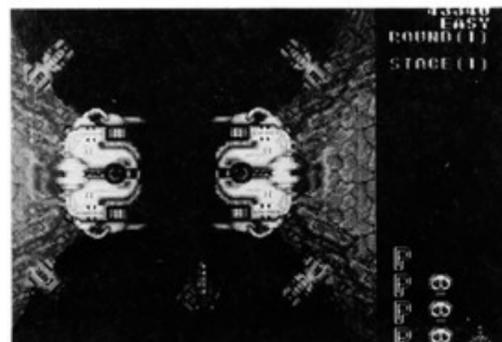
1 ゴールデンアックス

海外でも大人気のビデオゲームからの移植。誰でもそこそこできるACTが人気の理由か。

2 ヴァーミリオン

体感ゲームのスタッフが作ったARPG。でもアクションの要素はあまり強くない。

3 スーパーハングオン

ゲーセンで大ヒットした体感ゲームの完全移植版。オリジナルのQモードも付いている。

4 大魔界村 ©1988カプコン

カプコンの超難度ACTゲームからの移植版。メガドラソフトの最高傑作か?

5 TATSUJIN ©セガ1989 TOAPLAN.LTD.1988

東亜プランが開発したビデオゲームからの移植版。完成度が高い超難度SHTだ。

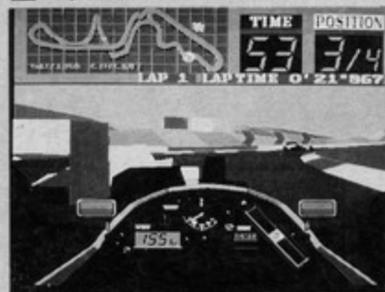
順位	傾向	ゲームソフト名	価格(円)
1	★	ゴールデンアックス —— セガ/'89年12月23日発売/ACT	6,000
2	★	ヴァーミリオン —— セガ/'89年12月16日発売/ARPG	8,500
3	⬇	スーパーハングオン — セガ/'89年10月7日発売/RAC	6,000
4	⬇	大魔界村 —— セガ/'89年8月3日発売/ACT	6,800
5	★	TATSUJIN — セガ/'89年12月9日発売/SHT	5,500

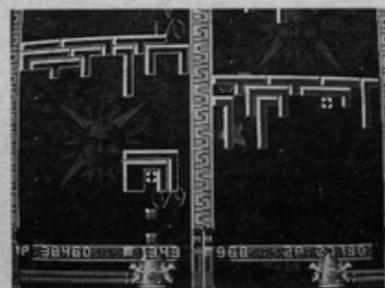
★協力店 ●西武百貨店(東京・池袋) ●阪急百貨店(大阪・梅田) ●ヤマギワホビーショップ(東京・神田) ●博品館(東京・銀座) 集計期間は'89年12月1日～31日まで。
※このランキングは上記協力店の集計結果を編集部で数値化し、ランクアップしたものです。

人気ビデオゲームベスト5

1 スーパーモナコグランプリ

各国でダントツの人気があるF-1。そのレースを見事に再現した完璧版だ。

2 ウイニングラン

とってもシンプルなワイヤーフレーム状の画面で鈴鹿サーキットを走るレースSHTだ。

3 クォース

シューティング・パズルという新ジャンルで、テトリスを越えることができるか。

順位	ゲーム名	
1	スーパーモナコグランプリ	セガ
2	ウイニングラン	ナムコ
3	クォース	コナミ
4	SC I	タイトー
5	テトリス	セガ

★協力店 ●キャンディー東花園 ●タイトーイン101パイロサ ●J&B神田 ●GF渋谷 ●ニュー光

傾向		
⬆ 前月から急上昇	⬇ 前月から急降下	★ 注目のソフト

読者が選んだ

待望の新作ゲームベスト10

順位	ゲームソフト名	ポイント
1	ソーサリアン セガ／2月24日発売予定／ARPG	164
2	ファンタシースターIII セガ／4月下旬発売予定／RPG	76
3	アフターバーナーII 電波新聞社／4月発売予定／SHT	59
4	妖精王の帰還 セガ／7月発売予定／ADG	52
5	エアダイバー アスミック／3月下旬発売予定／SHT	30
6	アトミック・ロボキッド トレコ／3月発売予定／SHT	23
7	フェリオス ナムコ／7月発売予定／SHT	21
8	パトレイバー セガ／4月発売予定／ADG	20
9	スーパーモナコグランプリ セガ／5月発売予定／RCG	13
10	TELTELスタジアム サン電子／4月発売予定／SPT	12

メガドラに移植してほしいゲームベスト10

順位	ゲームソフト名	メーカー名	ポイント
1	R・TYPEII	アイレム	59
2	グラディウスシリーズII・III	コナミ	41
3	エリア88	カプコン	25
4	ダライアスII	タイトー	24
5	テトリス	セガ	20
6	ワルキューレの伝説	ナムコ	18
7	源平討魔伝	ナムコ	15
8	天地を喰らう	カプコン	14
9	イメージファイト	アイレム	13
10	スプラッターハウス	ナムコ	12

※ポイントは「BEEP／メガドライブ」2月号 愛読者ハガキ300枚のアンケートを編集部で集計したものです。

メガドラ新作ソフトスケジュール表

発売月日	ゲーム名	ジャンル	メーカー名	価格(円)
2月24日	ソーサリアン	RPG	セガ	7,000
3月2日	スーパーリアルバスケットボール	SPT	セガ	6,000
3月3日	ニュージーランドストーリー	ACT	タイトー	6,800予
3月16日	重装機兵レイノス	SHG	メサイヤ(NCS)	6,200
3月下旬	エアダイバー	SHG	アスミック	6,800
4月中旬	ゴーストバスターズ	ACT	セガ	6,000
4月下旬	時の継承者ファンタシースターIII	RPG	セガ	未定
4月予定	パトレイバー	ADG	セガ	6,000
	DJボーイ	ACT	セガ	未定
	TEL・TELまあじゃん	TAB	サン電子	5,800
	TEL・TELスタジアム	SPT	サン電子	6,500
	火激	ACT	ホット・ビィ	未定
	アフターバーナーII	SHG	電波新聞社	未定
	サイオブレード	ADV	シグマ商事	未定
	アトミック・ロボキッド	SHG	トレコ	未定
5月予定	スーパーモナコグランプリ	RAC	セガ	未定
	サイバーボール	ACT	セガ	未定
	E-SWAT	ACT	セガ	未定
6月予定	ムーンウォーカー	ACT	セガ	未定
	あっぱれ／実業王／	ボートゲーム	セガ	6,000
	インセクターX	SHG	ホット・ビィ	未定
	ファイナルブロー	ACT	タイトー	未定
	サンダーフォースIII	SHG	テクノソフト	未定
	フェリオス	SHG	ナムコ	未定
7月予定	モンスターレア	ACT	セガ	未定
	レッスルウォー	ACT	セガ	未定
	大旋風	SHG	セガ	未定
	妖精王の帰還	ADV	セガ	7,000
8月予定	スーパーライセンス	RAC	セガ	未定
未定	ラスタンサーガII	SHG	タイトー	未定
	ゲイングランド	ACT	セガ	未定
	ウルトラマン	ACT	セガ	未定
	ギャラクシーフォース	SHG	セガ	未定
	パワードリフト	RAC	セガ	未定
	ターボアウトラン	RAC	セガ	未定
	ダイナマイトダックス	ACT	セガ	未定
	スーパーファンタジーゾーン	ACT	サン電子	未定
	バットマン	ACT	サン電子	未定
	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	ACT	アスミック	未定
	ファイナルゾーンII	ACT	ウルフチーム	未定
	ゼロウィング	SHG	東亜プラン	未定
	鮫／鮫／鮫／	SHG	東亜プラン	未定
	ヘビーユニット	SHG	東宝	未定

新作ソフト最前線情報

新作スクランブルで紹介した以外に集まった情報だ。まずはPSIII、新たに戦闘画面が発表されたが、見た感じは今までの3D画面のものとは違う。敵キャラの背景が2重の横スクロールしているのだが、片方が右から左、もう片方が左から右という具合いだ。画面を見た限りでは、マイキャラは登場していなかったが、これから変更される可能性もあるらしい。なんとかゴールデンウイーク前に発売してほしいなぁ。

●この情報は1月25日現在のものです。

夢の続きに

SFファンタジー小説「第3回」

文/原 頼一

——汚れた地球は、すでに過去の存在として、特殊な物質によって白いカラの中に閉じ込められ、そして人類はそのカラの外で暮らしていたが、遺伝子プログラマー"サトル"はある夜不思議な体験をした。それはかつての緑に満ちている地球を、自分の足で踏んだのだ。しかし、その後サトルの周りで、いろいろな異変が起き始めた——

ママもいなくなった。

夕方から、サトルは一人ぼっちで床に座り込んだままだ。家には誰の気配もない。帰った時から、ずっと静かなままの家……。一人ぼっちの夜が、音もなく更けてゆく。

部屋の片隅に置かれた、ネットワークの端末画面に、寂しい文字の羅列がポツンと浮かんでいる。

JP6639 TOK-Ⅱ M8670510 DEAD.

JP6639は、サトルの住む国の名前。TOK-Ⅱは、住居区分。M8670510は、サトルの父の個体コード……。すでにこの時代では、ネットワークは日常化しており、さまざまな手続きを始め、あらゆる情報もそこから引き出せるようになっている。しかし逆に、"マザー"と呼ばれている中央のホスト　コンピュータによって、個人の情報も完全に管理されている。

JP6639 TOK-Ⅱ M8670510 DEAD.
コタイ M8670510 ショウメツ

サトルの父の死亡を伝える"マザー"からの死亡通告だ。サトルが夕方、帰ってきた時には、すでにネットワークの端末画面に、送られていた。今日は7歳の誕生日の翌日……。1日遅れで誕生日パーティーを開く予定の日……。お祝いにやってきた友達には、都合が悪くなったと言って、帰ってもらった。

サトルは、まだ床に座り込んだままだ。どうしていいのかわからず、ただ母の帰りを待っているだけだ。サトルが帰宅した時、いつも出迎えてくれる母もいなかったのだ。

ママは多分、パパが死んじゃったことを知って、それで出かけてるんだ。きっと……。

サトルは、そう自分に言い聞かせた。それにしても母から何の連絡もない。帰りが遅すぎる。……もうすぐ朝だ。余計なことを考えると泣きだしそうになるので、なるべく考えないように努力していた。この時代の子供達が、いくら幼いうちから膨大な知識を脳に直接入力されているといっても、こんな時の対応は、やはり子供のままだ。何をすればいいのか、意識の上ではわかっているのに、感情が子供そのままの行動へと自分を走らせる。とうとう涙が出てきた。泣いているうちに朝が来た。

朝になっても、サトルの母は帰ってこなかった。サトルはネットワークの端末の前に腰掛けている。もう涙は止まった。これからするべきことは、もう決まった。

JP6639 TOK-Ⅱ M8670510 DEAD
コタイ M8670510 ショウメツ

画面に流れてくるのはこれだけだった。サトルは"マザー"を呼び出して、父の死に関する情報を集めた。

シボウジコクハ?
……フメイ
バショハ?
……フメイ
シインハ?
……フメイ

死因も場所も不明? そんなバカなことが……。

コタイ M8670510 / ショウメツニカンス
ル ソノタノ ジョウホウハ?
……アリマセン

ない? 情報がないだって? なぜだ?

コタイ M8670510 ノショウメツニ カンス
ル スベテノ ジョウホウヲ シリタイ
……コタイ M8670510 ショウメツ

なぜだ? なぜこれしか情報がないんだ? 死因なんて、もう1000年も前から全部わかるようになっているはずだ。死因不明なんてあるわけがない。

ナゼ ジョウホウガ ナイノカ?
……コタイ M8670510 ショウメツ

くそ!なぜだ!?こんなバカなことが……。そうだ!ママ!!ママはどこだ?

コタイ W9881606 / ジョウホウヲ シリタ
イ ……コタイコード W9881606 ブランク
コタイコード Wハ ゲンザイW988000Zマ
デシカ ソンザイ シマセン

何だと!?それじゃママがこの世に存在しないってことだぞ!バカな!ママは……ママは……何者だ!?

（続）

メーカーのみなさん、ソフトの進行状況はどうですか？

ソフトメーカー通信
VOICE '90

ナムコ

やっとBEメガの今月号で、みなさんに『フェリオス』の画面写真をお見せできました。開発も好調、予定どおりです。PCエンジンに負けないぐらい、メガドライブにも力を入れたいと思っているので、よろしく。

電波新聞社

当社のメガドライブの第1弾『アフターバーナーII』が、4月に発売されます。このゲームは、操作性を重視した作りになっていて、きっとみなさんに満足いただけるものと思います。第2弾以降のラインナップは、現在のところ未定ですが、期待してください。

アスミック

おーっと、3Dドッグファイトを繰り出した『エアダイバー』が登場だ！ 空中戦なら独壇場、任しとけ。そこでたまらず「リングサイド」に逃げる美少女レスラー「キューティ鈴木」。闘いの荒野に微笑む「エンジェル」に絶体絶命の危機が訪れたぁ！（続く）

ウルフチーム

『ファイナルゾーンII』が目下進行中ですが、やや遅れ気味です。このゲームは、タクティカルシューティングで、画面はトップビュー。リアルタイムなところが、セールスポイントになっています。年末までには、本作を含め4本発売の予定です。

東亜プラン

これまでビデオゲームのOEMが多かった当社が、メガドラに参入して独自に販売していくためにはまだまだ勉強が必要。今秋か年末をメドに1本予定しているが、当面は当社ならではの付加価値をもったビデオゲームの移植版を出していくことになるでしょう。

テクノソフト

CESでも好評だった『サンダーフォースIII』は、現在のところ40％の進行状況です。当社は、発売日を厳守するというポリシーでソフトを制作しています。6月には、II以上のシューティングゲームをみなさんに、お届けできると思います。

ホット・ビィ

ホット・ビィの『インセクターX』は、ビデオゲームを単に移植しただけじゃない。よりバージョンアップしたグラフィック、サウンドで、メガドラのハードの限界に挑んだ。ご存知『火激』も遅れながら、好調開発中。ヒリヒリ痛い、激辛カゲキ、期待してほしい。

はみだしイベント情報!!

'90タイトーファン感謝DAY IN マクハリ 参加募集のお知らせ

タイトーファン感謝DAY“みんなで遊ぼう”第2弾が、なんとあの幕張メッセで開催される。

ファミコンやPCエンジンをはじめ、メガドライブ、ゲームボーイそしてビデオゲームはもちろん、メッセならではの広いスペースを活かした巨大な迷路でファミコンワールドを実体験できる立体ファミコン“コスモラビリンス”も登場する。

そのうえ、タイトーのイメージキャラクターでおなじみの、アイドルタレント“ゆうゆ”も遊びに来てくれることになっているのだ。何か楽しいことが起こりそう？な、そんなイベントに参加したい人は、どしどし下記の要領で申し込んでね。

日時　3月25日（日）
場所　幕張メッセイベントホール

●応募方法　官製ハガキに①住所、氏名、年齢、電話番号、②このファン感謝DAYのあることを何で知ったか？（例：「BEEP！メガドライブ」）を書いて次の宛先へ送ること。

●宛先　〒102　東京都千代田区平河町2－5－3　(株)タイトー　タイトーファン感謝DAY事務局

●締め切り　3月6日（当日消印有効）

なお、参加希望者多数の場合は、抽選にて招待状を発送する。

「ウルトラQザ・ムービー」特撮スタジオ公開！

4月中旬封切り予定の「ウルトラQザ・ムービー　星の伝説」の特撮スタジオが、一般公開されることになった。実際に撮影中のスタジオに、君も行ってみよう！

日時：2月17日（土）
会場：国際放映第5スタジオ
　　　世田谷区砧5－7－1

申込は官製ハガキで、住所、氏名、年齢、電話番号を記入し、〒104 東京都中央区築地1－13－5 松竹㈱ 映像宣伝部ウルトラQ係まで。〆切は2月10日。見学者には記念品を贈呈。

ヤンマガ杯（ナムコ協賛）ウィニングラン鈴鹿GP in新宿 に700人集まる！

優勝者・準優勝者をF－1第1戦のアメリカGPに御招待！というビッグなイベント（主催・講談社ヤングマガジン）に約700名が参加、1月27・28両日は新宿アルタ前で熱い戦いが繰り広げられた。

通信機能搭載のきょう体を6台つなげた会場は、参加者以外の観衆も常にいっぱいで、両日とも黒山の人だかり。参加者にとっても日頃鍛えたレースの腕が鳴るといったところ。

そして見事、6泊8日のアメリカ行きチケットを手にしたのは、優勝・香取誠一君（18）と準優勝・小川英昭君（16）。ナムコ・中村社長から手渡された目録を胸に、気持ちは既にアメリカ!?

話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター PART3

NEW SOFT COMPLETE MASTER

ソーサリアン　セガ
2月24日発売　7000円
©NIHON FALCOM 1987

BASIC OF SORCERIAN〈基本〉

ソーサリアンの歴史

今さら知らない人はいないと思うが、『ソーサリアン』はパソコンからの移植ゲームで、ドラゴンスレイヤーシリーズの５作目に当たる。それが、発売と同時に爆発的な人気を得て、ドラゴンスレイヤーシリーズとは別に、一人歩きを始めた。その後も『戦国ソーサリアン』、『ピラミッドソーサリアン』等の追加シナリオが発売となり、現在、パソコン版だけでも多くのシナリオがある。

10本のシナリオ

『ソーサリアン』を語るうえで、忘れてはならないのが次にあげる２つの大きな特徴。

その１つ目は、ストーリーがオムニバス形式で展開されること。メガドラ版『ソーサリアン』には、個性的な10本のシナリオが収められている。各シナリオごとのつながりは特にないので（ただしシナリオ10は例外）、どのシナリオからプレイしてもＯＫ。中には、ダンジョンのみのシナリオや、舞台が中国だったりするかっとんだシナリオもある（ソーサリアンっていったい何者なんだろう？）。

そしてもう１つの特徴は、ゲームのジャンルがアクションＲＰＧであるということ。しかも画面が横スクロールする。これが結構難しい。横スクロールアクションが存分に楽しめるうえ、本格的な謎解きもある、まさに新感覚のＲＰＧなのだ。

伝説の街・ペンタウァ。ここで武器の調達やレベルアップをする。

冒険の舞台は、横スクロールするマップ。並のアクションゲームより難しい。

シナリオは全部で10本。シナリオ10以外はどのシナリオからでも始めることができる。

CHARACTER MAKING〈キャラクター作成〉

『ソーサリアン』とは、勇者のこと。しかし勇者とて年がら年中、冒険の旅に出ているわけではない。勇者たちは、普段〝ペンタウァ〟という伝説の街に住んでいる。冒険の旅に出ないとき、彼らはそこでその人なりの職業につき、ごく普通に働いている。このペンタウァには、4つの種族が共存している。ファイター、ウィザード、ドワーフ、そしてエルフ。彼らはその種族別に、なれる職業が限られている。職場での人種問題を回避するためか!?（ウソだって） では、そのキャラクターたちについて、くわしく説明していこう。

4つの種族

各種族ごとにパラメータの初期値、寿命、なれる職業や装備できる物が決まっている。以下、種族別に特徴をあげてみた。

FIGHTER
〈ファイター〉
バランスのとれたキャラクター。攻撃力は抜群で、知力は平均値。敵の攻撃を回避する能力が優れているので先頭に立てると良い。

WIZARD
〈ウィザード〉
魔法使いのセオリーにのっとって、戦闘力はまるでナシ。そのかわり知力はとても高い。MPが高くなるまではちょっとつらいかも。

ELF
〈エルフ〉
攻撃力は低いが、そのほかの数値は平均して高い。トラップの撤去や、安い買物をするのがうまい。平均寿命はファイターの4倍。

DWARF
〈ドワーフ〉
ファイターよりも格闘能力が高い。その分知力は驚くほど低い。魔法は使えないと思ったほうがいい。平均寿命は150歳。

年齢

『ソーサリアン』には時間の概念があり、キャラクターが歳をとる。

キャラクターが歳をとるとどうなるのか？ まず、パラメータが変化する。グラフィックも変化する。しかも、老いたキャラクターは寿命で死ぬ!! しかし、慌ててリセットするなかれ。寿命で死んだあとに、新しいキャラクターを作ると、死んだキャラクターのアイテムと知識を受け継ぐことができる。つまり、キャラクターが世代交替するのだ。

ご臨終です

職業

職業は全部で60種類。種族や年齢、性別によってなれる職業が決まる。

職業を決めると年収が表示される。冒険に行かずに街で1年を過ごすと、年収分のGOLDが手に入る。

TOWN FACILITIES〈街の紹介〉

城の謁見室

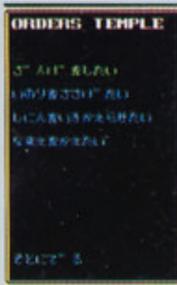
冒険から戻ったら、まずここへ。稼いできた経験値に見合った値まで、レベルを上げてくれる。ここでレベルを上げてもらえないと、パラメータの数値を上げられない。

ここでレベルアップをしてないと、パラメータの上限がアップしない。

道 場

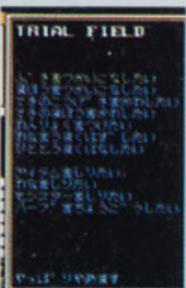
パラメータを上げたり、様々な知識を得るところ。修業中のキャラクターは冒険に参加できないので注意。

寺 院

ざんげ、祈り、寄付などもできるが、実際に必要なのは死者の復活のみ。もちろん、有料。

武器と防具の店

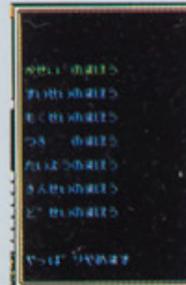
愛想の悪い店員（ただし、相手のKRMが高いと急に愛想が良くなる。要するに人を見るのだ。やな奴！）が、魔法のかかっていないアイテムを売っている。また、不必要になったアイテムをいくらかで引き取ってもくれる。

各種族ごとに、装備可能なアイテムが決まっていて、装備できない物は売ってもらえない。

人によって態度を変える嫌な奴が店員なので、決まった値段はない。

長老の家

ここでは、アイテムの鑑定をしてくれる。鑑定を頼むと、かけられている星の数、そのアイテムを装備したときのパラメータの変化値、使うことのできる魔法を調べてくれる。また、秘められた魔法の力を引き出してくれることもある。そのほか、どの星をかけると何の魔法が作れるのかも教えてくれる。ただし、かける順番まではわからない。もちろんすべて有料。

魔法使いの店

アイテムに星をかけて魔法を作る、呪いを解く、死人の復活などを扱っている。くわしくはP76へ。

くすり屋

5種類のハーブを調合して薬を作ったり、すでにできている薬を売ってくれる。くわしくはP75へ。

MEDICAL HERB〈薬草〉

冒険の最中に手に入ったハーブをくすり屋へ持っていくと、薬を調合してくれる。調合したハーブの種類によってできる薬が違ってくる。以下、薬の効果の一覧を載せておく。これが全てではないが参考にしてほしい。ハーブの組み合わせは自分で探ること。

また、道場で得られるハーブの知識というのは、手持ちの薬を使ってしまった場合、必要なハーブがそろっていれば自動的に同じ薬を補充する能力のこと。ハーブの組み合わせを知っているわけではないので、勘違いしないように。

	名前	ベルベーヌ	ラベンダー	セージ	ヒソップ	セボリー	効果
治癒	CURE						敵に受けた毒を消し去る。
	MELT						凍った時の凍結解除。
	UN-CURSE						呪いを解く。
	HEAL						MAX HPの70%回復。
	STONE FLESH						石にされた時の石化解除。
	RESURRECT						死人の復活。
防御	SHIELD						キャラの前後に盾を作る。
	ICE WALL						前後に氷の盾を作る。
	FIRE WALL						前後に火柱をたてる。
	PROTECT						前後に盾を作る。
	FOG BANK						霧を発生させて身を隠す。
	CHANGE AIR						透明になり攻撃を受けない。
時間停止	CHAIN						地の魔物の動きを止める。
	STILL WATER						水の魔物の動きを止める。
	STILL FIRE						火の魔物の……上と同じ。
	S.CHAIN						霊体の……以下同じ。
	STILL AIR						風の魔物の動きを止める。
	ANTI-MAGIC						敵の魔法を止める。
	NEGATE						時間を止める。
攻撃	INVINCIBLE						敵の攻撃力を0にする。
	SENILITY						敵の攻撃力を低下させる。
	FREEZE						凍結弾が頭上から降り注ぐ。
	STONE TOUCH						石化弾が頭上で炸裂!
	METEOR						流星が頭上から降る。
	DEG-DEATH						死の炎が敵を追尾する。

〈凍結解除〉

〈炎の柱〉

〈透明化〉

〈時間を止める〉

〈流星が降り注ぐ〉

MONSTER〈モンスター〉

ストーリーが各シナリオごとに独立しているように、モンスターもシナリオごとに出てくるものが違う。

ただし、それらの間にまったくつながりがないわけではない。どのモンスターも５つの種族のうち、どれか一つに必ず属している。その属性によって、ダメージを与えられる魔法、与えられない魔法が決まってくる。この属性をきちんと見抜かないと、敵を倒せないのだ。

モンスター各種

モンスターの種類は各シナリオごとに異なるが、共通して言えることは、どれも群れて出てくるということ。しかも、それらがかなり速いスピードで襲ってくるので、魔法を覚えるまでは苦戦を強いられそうだ。モンスターの知識を持っているキャラクターがいれば、各モンスターの特徴を知ることができる。

敵の属性

属性	説明
地	動物系や人間型のモンスター。
水	水中動物や液体やゼリー状の物。
火	炎を武器として使うモンスター。
風	空を飛ぶモンスター。武器は風。
空	死者、霊体などのモンスター。

みんなのモンスター

シナリオ1　シナリオ2　シナリオ3　シナリオ4　シナリオ5

MAGIC MAKING〈魔法作成〉

７つの星

魔法は、７つの星というものをアイテムにかけて作られる。７つの星、火・水・木・月・太陽・金・土は、魔法の作成にのみ使われているのではない。それぞれの星一つ一つが各パラメータと対応していて、星のかかったアイテムを装備するだけでパラメータがアップする。つまりＳＴＲの力を持つ星が１つ宿っている物を装備すると、道場に行かなくてもＳＴＲの値が１上がる。

魔法の作成

魔法を作る方法は２つある。年月をかける方法と、金をかける方法。魔法屋へアイテムを持っていくと、１～３年そこにアイテムを預けっぱなしになる。そのまま素直に預けておくのが年月をかける方法。金をかける方法というのは、そこで預けずにアイテムを返してもらう。それを繰り返してからそのアイテムを持って長老の家に行く。すると、長老が有料で魔法の力を引き出してくれる（下図）。

さて、実際に星をかけてみる、と驚くべきことが……！　火星を３つかけたのに、できたら木星１つになっていた。てなことが起こるのだ。星を選ぶときは慎重に。

アイテムの鑑定は、長老とアイテムの知識を持ったキャラクターができる。

長老は魔法を作るための星の組み合わせを教えてくれる。もちろん金を取られる。

魔法の作り方

魔法の作り方には２パターンある。年月をかけるか、お金をかけるか。下のイラストはその具体的な作り方を示したもの。

●年月をかける

アイテムを魔法屋にあずける → そのまま　３年待つ → いくつか星をかけてできあがり

●お金をかける

魔法屋にあずける → が、すぐ返してもらう → それをくりかえす → アイテムを持って長老の所で魔法を引き出してもらう

実際に魔法を使うには

魔法を使うためには、まず、魔法のかかっているアイテムを装備する必要がある。装備は冒険の旅に出てから行なう。そのうえで、魔法に必要なだけのＭＰを貯めなければならない。ＭＰの上限を上げるには、まず経験値を貯めてレベルアップをし、それから道場で修業をしなければならない。偶然、最強魔法ができたとしても、レベルの低い奴には使いこなせないということだ。

どのアイテムにどの魔法がかかっているのか、忘れないように。

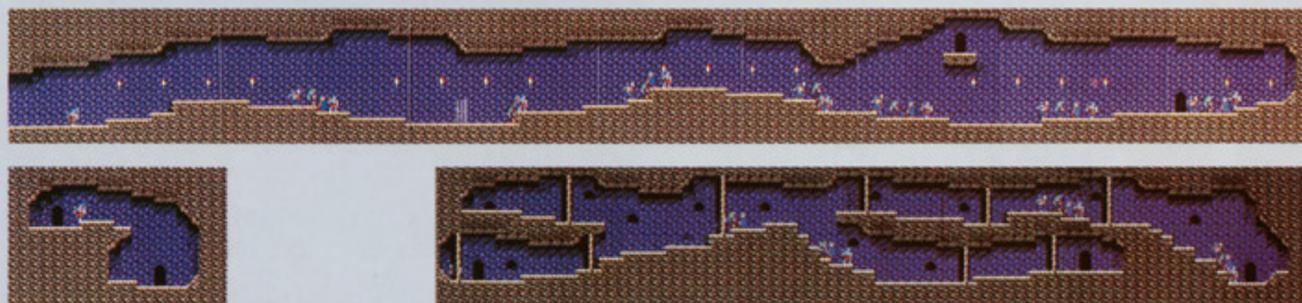
※役にたつ（？）魔法リストを一挙公開！　P77を見よ!!

Scenario 1

灰色のダンジョン
〈Level 1〉

その昔、アントロノフという迷宮造りの天才がいた。彼は死ぬ直前、巨大な迷宮を造り、そこに多くの謎を残した。後にこの迷宮には多くのモンスターが棲みつき、夜な夜なそこから出てきては人々を襲うようになった。

迷宮の謎を解きあかし、魔物たちを封印するのだ！

迷宮作りの天才の孫

迷宮内で、アントロノフの孫のウエッジという男に出会う。彼は、迷宮を封印するためには、賢者の鍵が必要だと言う。賢者の鍵は、この洞窟内にある3つの武具（狂気の盾・悪夢の鎧・魔性の剣）を集めると手に入るのだが……。

みっつの ぶぐが ひつようです。
まず それを さがしてください。

一見、地蔵のように見えるウエッジは、いろいろな情報を握っている。

狂気の盾

これを取るためには、あるトラップを見抜かなければならない。迷宮内をしばらく進むと、土の色の違うところが2ヵ所見つかる。両方とも踏みつけてみると、地面がぐっと沈みこむような感触。そして壁の向こうで何かが崩れる音が……。

第1のトラップ
色の違う地面

きょうきのたてを とりました。

第一のトラップを外すポイントは、2カ所の色の違う地面を遠いほうから踏みつけて沈めること。

おっ お地蔵さん
ウエッジです。

悪夢の鎧

第2のトラップはちょっと難しい。何やら意味ありげな壁面があったので、その前で盾をかざしてみる。が、何も起こらない。ここは物知りウエッジに聞いてみるのが得策。きっと何かヒントをくれるはず。ただ、気になることといえば、一部屋だけ火のついていないろうそくのある所が……？　トラップを解けば悪夢の鎧はもう目前だ！

第2のトラップは少し手強い。いちいち戻るのは面倒だけれど、ウエッジに話を聞くのが得策。

とびらは ひらかない。

7にんの ほのおの ようせいを みつけよ。ふたりめと ごにんめが みちびいて くれるだろう、と。

第2の
トラップ

MAGIC LIST〈魔法一覧〉

120種にも及ぶ魔法の中から、64種を一挙公開。製法の空白のところには、星の組み合わせを自分で探って書き込むこと。長老の家で、古き言伝えを聞くという手も。

名前	MP	製法	効果
HEAL	50		MAX HPの70%回復。
REJUVENATE	200		先頭のキャラクターが1歳若返る。
ADD TO LIFE	150		一時的にMAX HPを倍にする。

Scenario 2

常春(とこはる)の村

〈Level 1〉

雪山に囲まれたフリース村は、常春の村と呼ばれていた。村の洞窟にある女神像が、まわりの雪や氷から村を守ってくれるため、いつも春のように暖かいからだ。その村の洞窟にドラゴンが棲(す)みついた。もしも、ドラゴンが女神像を壊したら!? ドラゴンから女神像を守れ!

女神像を救え!

まず村長宅へ。事のいきさつを説明してくれ、女神像を洞窟から運びだしてほしいと依頼される。

村長さんの家では、女神像の運び出しを依頼される。でも、ドラゴンは放っといていいの？

キムを探せ!

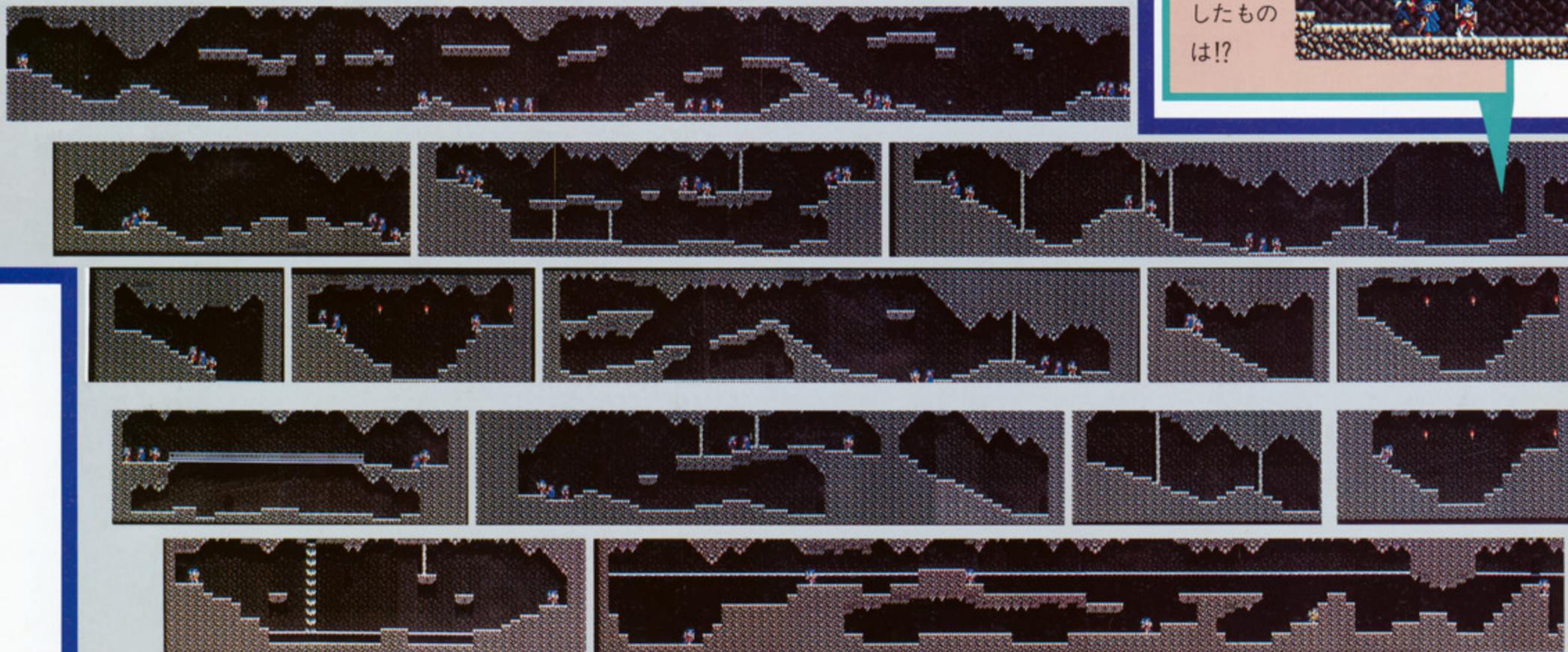
キムという男の家に行くと、彼が数日前から行方不明であることが判明。キム探しも依頼されてしまう。

たまたま入った家で、行方不明になった息子探しを依頼される。

ドラゴン発見!

洞窟の入口でドラゴンを発見。ところがドラゴンは、どういうわけか逃げ出してしまう。逃げたドラゴンを追って洞窟の中へ。そこで彼らが目にしたものは!?

洞窟

ドラゴンを追って入った洞窟。このダンジョンの特徴は、同じ形の所が何ヵ所もあること。一瞬、同じ場所をぐるぐる回っているように見えるため、迷子になってしまったのではと錯覚してしまうこともあり、攻略には細心の注意が必要。

名　前	MP	製　法	効　果
CURE	75		体内の毒を消し去る。
RESURRECT	50		死者を復活させる。
MELT	20		凍り付いたキャラクターを解凍する。
STONE FLESH	20		石になったキャラクターを元に戻す。
TURN UNDEAD	10		霊体を追い払う。
SAND STORM	10		砂嵐を起こして敵の動きを妨げる。

Scenario 3

天空(てんくう)の滝

〈Level 1〉

ペンタウァに黒く厚い雲が立ち込め、光が射さなくなった。予言者ヤンは、このことを予言していたが、誰も信じようとはしなかった。ヤンによると、この異変の原因は、天空の滝にあるという。このままでは、ペンタウァは滅びてしまう！ 空から雲を追い払い、光を取り戻すのだ！

世紀末

不吉な予言

ペンタウァ上空に立ち込めた雲。予言者ヤンによれば、この雲の原因は、天空の滝に異変が起こったためだという。天空の滝で何が起こったのか、それを調べなければこの雲を追い払うことはできない。しかし、天空の滝までいったい何で行ったらいいんだ？ いくらソーサリアンだって空は飛べないぞ……？ しかし、心配御無用、ちゃんと策があるんだな。

今回の異変をただ一人予言していたヤン。しかし、言うだけで行動はしない。

ヤンの隣人は昔気質(かたぎ)の職人。とても無愛想でムッとするが、殴ったり蹴ったりしないこと。

空へ

策とは、ヤン製作の船・ファルコン号。操縦不要（実はできないだけ）の飛行船だ。

天空の滝に着いたら、まず管理小屋へ行き、管理人に話を聞く。と、嵐のような奴が現れて滝の制御装置を破壊していったこと、ほとんど修理は終ったのだが、歯車が１つだけ足りないことを教えてくれる。今度は歯車探しに出発だ。

嵐のような奴が現れて、滝を壊していったとな。

この管理人は、奥のほうへ逃げ込んでいる。

天空の滝

ボク、人食いトロルです

ボクがトロルです。ボク、今お腹(なか)がすいてます。誰かボクに食べられてください。葬式は出せませんので、僧侶持参でお通りください。

滝の真下は、隣村のタルタル村だ。歯車はそこにある可能性が高い。しかし、そこへ行くにはトロルの森を通る必要が……!!

名前	MP	製法	効果
FOG BANK	10		霧を起こして敵の攻撃力を弱める。
ANTI-MAGIC	30		敵の魔法を止める。
HOLY WATER	15		霊体の攻撃力を低下させる。
SHIELD	50		パーティの前後に盾を作る。
TURN SPELL	10		敵のかけてきた魔法を跳ね返す。
ICE WALL	50		パーティの前後に氷の盾を作る。

チャイニーズ・メディスン
〈Level 2〉

漢方の国、中国。
そこには、素晴らしい効果を持つ若返りの薬があるという。ソーサリアンは、薬を求めて有名な薬の産地・スーホアの町へと向かった。
このシナリオには、3人までしか参加できません。

スーホアの町アル

リンリン仲間にスルヨロシ

薬を求めてスーホアの町を訪れたソーサリアン。しかし、町の人たちはあまり協力的ではない。町の中をくまなくまわると、1人の女の子に出会う。リンリンと名乗るその娘は、町を荒らしている猿を全部退治したら、薬探しに協力してくれるという。まずは、猿を退治しよう。

街にいる猿を全部退治すると、もれなくリンリンが仲間に。新手のナンパではない。宗教の勧誘でもないぞ。

バトル!!

3つの材料そろえるアル

リンリンと一緒にリンリンのおじいさんにご対面。功夫が得意な元気じいさんは、すべての材料を集めれば若返りの薬を調合してやろうと約束してくれた。若返りの薬に必要な材料は3つ。ハッカ、レイシ、サルノコシカケ。ハッカには、生命力を高め、体を丈夫にする効果があり、レイシには頭を働かせる力がある。この2つは、割と簡単に見つけられるが、問題はサルノコシカケ。何度も町の中を回ろう。

レイシ

レイシを食べて頭の良い子になり世界を征服しよう。

ハッカ

ハッカを食べて元気な子になりゴジラを倒そう。

サルノコシカケ

サルノコシカケを食べて立派な椅子になろう(?)。

レイシ

コネを使えば、レイシの入手はわりと簡単に。

レイシは、おじいさんの息子、つまりリンリンのお父さんが扱っている。リンリンの家に戻って、隅から隅まで探すと必ず手に入る。でも、これって一種の泥棒じゃないの?

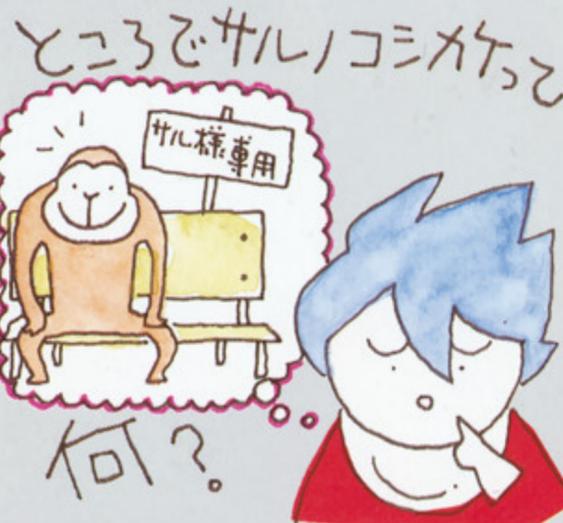
ハッカ

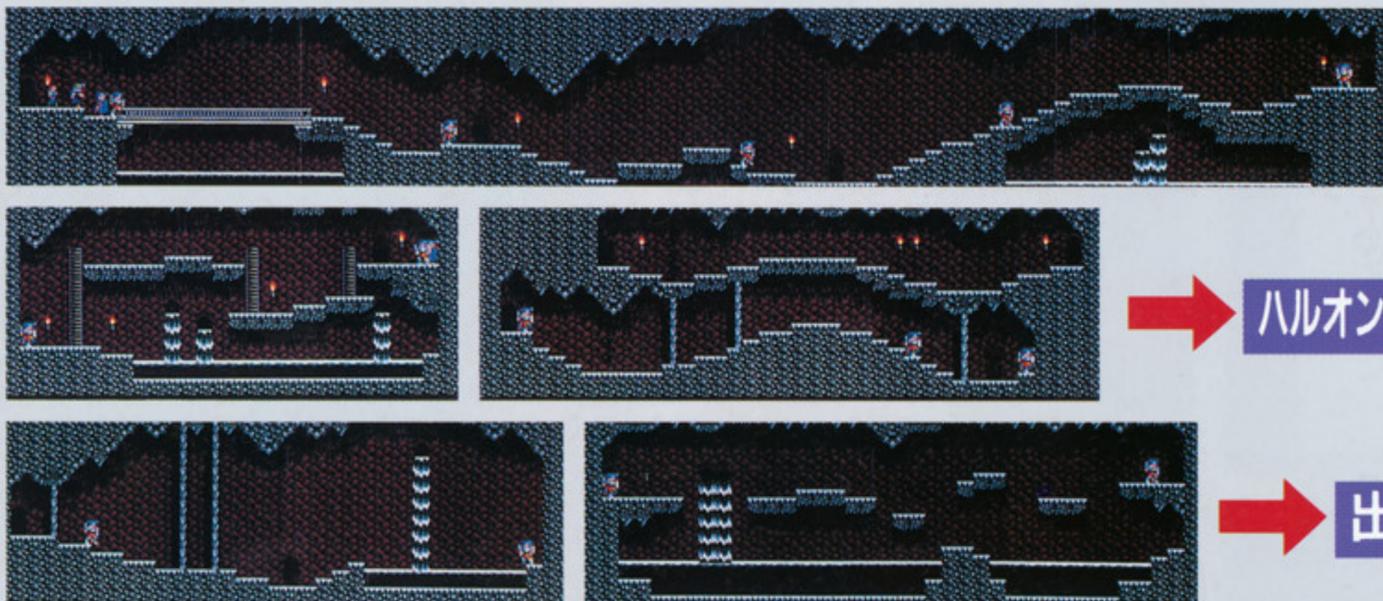
ハッカ売りのおじさんもコネがあれば楽に懐柔できる。

レイシを入手したあと、ハッカを求めてさまようが、なかなか手に入らない。仕方がないのでおじいさんの所に戻ってみる。このおじいさんは、シナリオ1に出てくるウエッジと同じでいろいろなことを知っているので、つまったらここに戻ってくるといい。このおじいさんの頼みだと言って町を回ると、ハッカをもらえる。世の中なんでもコネしだい…?ハッカをくれたおじさんは、サルノコシカケに関する重要な情報もくれる。

サルノコシカケ

おじさんに聞いた情報によると、サルノコシカケは隣村のハルオン村にあるらしい。そこに住むコウという人が、サルノコシカケのある場所を知っているという。リンリンをつれてハルオン村へ行くべし。

問題は、サルノコシカケ。いったいどこに……?

名前	MP	製法	効果
PEACE	30		敵の攻撃力を0にする。
CHANGE AIR	75		透明化し、ダメージを受けなくする。
DISPEL	25		敵の魔法を消滅させる。
INVINCIBLE	100		無敵になる。
EXOCISM	100		霊体を弾き飛ばして追い払う。
PROTECT	40		パーティの前後に盾を作る。

地下道アル

ハルオン村へ

出口

ハルオン村へ行くには、リンリンおススメの安全な地下道をどうぞ。中には多数のモンスターがいて、あなたを暖かくお出迎え。迷路のように入り組んでいる通路は迷子になること間違いなし！

ハルオン村・異変

怠け者になったおばさんは、床に寝そべったままお出迎え。

畑も長い間人の手が入ってなく、すっかり荒れている。

ミンミンアルヨ

従姉妹のミンミンを発見。怯えて泣きじゃくっている。

塔

やっと着いたハルオン村。さっそくサルノコシカケについて聞こうと思い、一軒の家に入ってみると……。家主は、ごろんと床の上に寝そべったままおざなりな対応。どうも様子がおかしい。よく見ると、村の畑は荒れ放題。村人に話を聞くと、自分は神と同じだから、もう働かなくてもいいんだ、などとわけのわからないことを言うのみ。この村には、リンリンの従姉妹のミンミンがいるはずなので、探し出して事情を聞いてみよう。

名前	MP	製法	効果
CONFUSION	20		敵の精神を混乱させる。
SCARE	30		敵に恐怖を与え、逃げ出させる。
TIMIDITY	20		敵を臆病にし、逃走させる。
STORM	5		渦巻状の攻撃魔法。
FIRE STORM	8		炎の渦が巻き起こり敵を討つ！
NEEDLE	5		敵に向かって短い針を飛ばす。

Scenario 5

ペトスの祭壇（さいだん）

〈Level 2〉

ペンタウァの王様が、恐ろしい熱病にかかってしまった。この熱を下げられるのは、凍りついた神殿にある〝チルドの実〟しかないという。ソーサリアンは王様のため、神殿へと向かったが……！ 神殿の謎を解きあかし、チルドの実を手に入れるのだ！

凍らない水の謎

開かずの箱

シナリオ５は、すべての話がダンジョンの中で進行する。凍りついた神殿の中は、当然氷だらけでえらく寒い。が、しばらく行くと、この寒さの中なぜか水が凍ってない所に出る。疑問に思いながら先へ進むと、宝箱を発見！ ペトスの紋章が彫ってあるその箱の中からは、暖かい空気が漏れている。この箱の中に水の凍らない秘密があるのか!?

この寒さの中、なぜか凍っていない水が。これは何を意味しているのか？

ペトスの紋章と同じ形を彫り込んだ箱。どうやったら開くのだろう。

箱の中身は……？

宝箱を開けようとするがビクともしない。鍵がかかっているわけでもないのに……？ 仕方がないので箱は放っといて先へ行く。箱の前でボーッとたたずんでいたって、宝物は手に入らないぞ。先へ行くと、箱を開けるために必要なものが手に入る。さっそく戻って箱の中身を取ろう。

箱の鍵!?

箱を開ける鍵と紋章の入手文法は、秘密。がんばってモンスターを倒すべし。

箱の中身

箱を開けると、中からホッカホッカの焼き芋が……！（ウソだって）

開かずの扉の怪

箱の中身を持って先へ行くと、開かない扉にぶち当たった。このシナリオには、開かない扉や開かない箱がたくさんあって、とってもうっとうしい。この扉の向こうには、旅人の遺品がある。誰も見ていないので、根こそぎ取ってくる。悪いヤツだなー。

第2の難関、開かずの扉。開かずの箱だの開かずの扉だの、いい加減にしてほしいよな。

やっと開いた扉の向こうには、旅人の遺品がザックザク。その隣には、旅人の死体がゴーロゴロ。死体は無視して、遺品をそっくりいただいてくる。

名前	MP	製法	効果
SAINT FIRE	5		聖なる炎が頭上から降りそそぐ。
FLAME BOLT	5		炎の弾が敵を射し貫く。
CRUSH DOWN	8		敵の体を押しつぶす
FLAME	5		火炎の弾を放つ。
GAS SPOUT	3		敵に向かってガスを吹き付ける。
F.BOOMERANG	10		火炎のブーメラン。

ペトスの祭壇の酒

凍った氷を溶かせ！

次なる目標はペトスの祭壇探し。しかしいくら回っても、いっこうにそれらしい物は見当たらない。実は隠し扉があるのだ。では、その扉はいったいどこにあるのか？　下の写真を参考にして考えてみよう。

まず、この氷を溶かす。箱に炎の種を入れると……。

溶けた氷の下からは、扉とモンスターがワラワラ

黄金の酒

この水中にある扉をくぐる。ソーサリアンは冷たい水の中でも死んだりしません。動作はとろくなるけど。

ドアの向こうはやっぱり水の中。向こう側だけ凍っていたらおもしろいのに。先に進めなくなっちゃうけど。

祭壇の酒を飲むと頭が良くなったり不老不死に……ならないよ！

隠し扉を通って着いた所は、ペトスの祭壇。

ペトスの神々を祭ってあるというその祭壇には、神が飲むと言われている黄金の酒がなみなみとたたえられている（余談だが、最近流行の金箔入り日本酒。これの金箔のみを取り出そうとしたのは、私だけではないはずだ）。この酒が、金箔入り日本酒なのか、ウイスキーなどの洋酒なのかは定かではないが、この寒さの中で凍りついていないのには、きっと何かわけがあるはずだ（ほんとーかな？）。

この黄金の酒は利用価値大。場所をしっかりメモっておこう。

ペトスの祭壇

空の箱と炎の種

このシナリオをやってみると、やがて気づくことがある。水たまりの氷は、溶かすことが可能なのだ。しかも、その氷の下には隠し扉が埋まっている。

この氷を溶かす方法はただ一つ。ペトス印の宝箱の中に炎の種を入れる。箱が氷を溶かすスイッチの役割をしているのだ。この組み合わせをよく見極めないと、永遠に迷宮の中をさまよって泣くことになるから注意。

この氷と…

この箱が対

上の水溜まりのスイッチはこの箱。ただし、この水の中には扉は隠されていない。

これと…

秘密の場所へ続く扉が埋まっている、秘密の氷。どこにあるのかも秘密。

これも対

氷が溶けた途端どっとモンスターが湧いてくる。今までどこにいたの？

名前	MP	製法	効果
PARALYZE	8		敵の体を麻痺させる。
ICE BLADE	30		氷の刃が敵の頭上から落ちる。
ERADICATION	5		青い弾が頭上から降りそそぐ。
WILL-O-WISP	20		鬼火がゆっくりと飛ぶ。
GO MAD	20		読んで字のごとく、敵を発狂させる。
THUNDER	50		敵の脳天に雷撃をぶちかます。

Scenario 6

魔法使いの弟子(でし)

<Levle 3>

静かな魔法学校にモンスターが現れ、生徒達を襲いはじめた。なぜ、こんな所にモンスターが……!? モンスター出現の謎を解きあかし、学校に平和を取り戻すのだ! ただしこのシナリオには、3人までしか参加できない。

まずは校内一周

最初に校内を一周してみよう。校長室を手始めに、各部屋をくまなく回って話を聞く。途中でさまざまな重要な情報が手に入る。屋上まで登ったらもう一周してみよう。

魔法学校内部図解

トートの部屋

寮に入るためには鍵が必要。この鍵は、1階まで降りないと手に入らない。

資料室

ここは開かずの部屋。中に入ろうとするとトラップが…!当然中には重要な情報が!!

講堂

最初に回ったときは誰もいないが、実はかなり重要な場所。

教室

ここはトートの親友オーエンの教室。ここでオーエンが仲間に。

教室

ここで、上のクラスのマルクが何度も襲われていることが判明。

校長室

校長は、人に物を頼む割には自分では何もしない不精者。

用務員室

用務員さんは、校長よりずっと頼れる。困ったらここへ来よう。

食堂

名前	MP	製法	効果
DISRUPTION	5		火花が頭上で分裂する。
ASCENSION	10		霊体を成仏させる。
HYPNOTIZE	10		敵を一定時間眠らせる。
LIGHT CROSS	20		十字光が敵を追尾する。
EXTRUSION	30		敵の足元から火柱が噴き上がる。
SPARK FLASH	20		前方に短い雷撃を放つ。

モンスターが出るぞ!

オーエンを連れて学校を1周する。各教室を回ってみると、犯人はトートだという噂。しかし、おとなしいトートが本当にそんなことをするのだろうか?

寮で重要な手がかりをつかんだソーサリアン達は、さっそく校長の元へ。彼らの報告を聞いた校長は、盗まれたハーブとクリスタルの種類を用務員に聞いてくれという。盗まれたクリスタルは、ダーククリスタル。ハーブはメモしてもらって、再び校長の元へ。彼らの報告を聞いた校長は、またモンスターが出ると……!

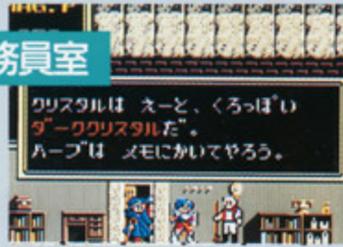
そして食堂から悲鳴が!

校長室

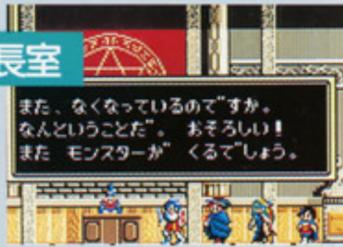
ちょっと ようむいんしつへいって なくなった クリスタルとハーブの なまえを きいてきてください。

自分では何もしない校長先生。用務員に話を聞くくらい自分でしろよな。

用務員室

クリスタルは えーと、くろっぽい ダーククリスタルだ。ハーブは メモにかいてやろう。

用務員さんは、学校のことなら何でも知っているし、物もよく盗まれる。

校長室

また、なくなっているのですか。なんということだ。おそろしい! また モンスターが くるでしょう。

校長に調査の報告をすると……!またモンスターが現れる!?

モンスター登場

ドラゴンノイド ドラゴンに よくにた が… とおり、おそろしい ちから…

モンスターは、初めのうちは全く出ない。ある事件をきっかけに湧いて出てくるように。

化けネズミ

ヒュージラット きょだいかした ネズミ。はしらのかげからとびだしてくる

ヒュージラットは、初めてお目見えするモンスター。巨大化したどぶネズミといった感じ。

スライム〜

マディスライム ぬるぬるした どろのようなもの。てんじょうから おちてくる。

モンスターの国民的アイドル、スライムくん。天井からボタボタ落ちてきて、人を圧死もしくは窒息死に追い込む。

TEA BREAK

『ソーサリアン』の特徴的なところは、ソーサリアンシステムと呼ばれるその方式。システムディスクさえあれば、その後発売される追加シナリオがプレイできるし、ユーティリティーでキャラクターをパワーアップさせることもできるというものだ。

ちなみに、パソコン版では今までに48本のシナリオがある(1月31日現在)。そのどれもが非常に完成度が高く、サウンドもレコードやCDになるほど。

パソコンを持っていないメガドラユーザーも、がっかりするなかれ。ぜひ同社企画部長・井上氏の言葉を聞くべし。

「メガドラ版『ソーサリアン』は、シナリオ、グラフィック、サウンドの、どれをとってもパソコン版にひけをとりません。むしろそれより上のところもある、大変よくできたゲームです」

“ファルコムオリジナルグッズ”プレゼント

(提供/日本ファルコム)

ソーサリアンサイフとソーサリアンTシャツをセットにして10名にプレゼント。希望者は、官製ハガキに自分の住所(電話番号も)、名前、年齢を書いて、以下に送ること。

応募先

〒102 東京都千代田区九段南2—3—26 井関ビル「BEEP!メガドライブ」編集部ファルコムオリジナルグッズプレゼント係まで

うひゃひゃひゃひゃひゃ

名前	MP	製法	効果
ASTRAL WAVE	15		前後の霊体を同時に滅ぼす。
ENERGY BOLT	5		光の矢が敵を貫通する。
IGNISION	15		弾の落下地点に炎を発生。
FLAME BURST	5		8方向に炎を飛ばす。
D-HYPNOTIZE	20		催眠弾が敵を追尾する。
BLIND	20		敵の目を潰し、錯乱させる。

Scenario 7

ツイン・アイランズ

〈Level 4〉

南国に浮かぶ美しい2つの島、インホア島とアウタム島。2つの島の間には橋が渡され、お互いに共存して仲よく暮らしていた。ところが、ある日異変が起こり、それが元で2つの島はけんかを始めてしまった！ このままでは橋が切り落とされてしまう！ 異変の原因を探り、2つの島に平和を取り戻すのだ！

抗争勃発！ 東西分断の危機!?

2つの島、アウタム島とインホア島の抗争の原因は、妖精の竪琴が止まったことにある。妖精の竪琴とは、インホア島の岬から聞こえてくる美しい歌のこと。この歌には、人々を元気づけ、作物の育ちを良くする力がある。

ところが最近その歌がぷっつりと止まり、その代わりにイヤな音が聞こえるようになった。この音を聞くと人々はなぜかイライラするという。

インホア島の人々は、この歌を止めたのはアウタム島の奴らだと言い、アウタムの人々は、当然のようにそれを否定している。今のところ、本当の原因はわからず、このままでは2つの島の仲は悪くなるばかりだ。

ここが妖精の竪琴の岬。最近、歌が止まってしまったうえに、不快な音が聞こえるという。

インホア島

インホア島は、農業で暮らしを立てている島だ。アウタム島は漁業を生業（なりわい）としている島で、まだ仲が良かった頃には、作った農作物などを互いに取引していた。物々交換というやつだ。そして協力して島同志を結ぶ橋を作ったばかりなのだが、そこに妖精の竪琴騒ぎが発生した。

当然、インホア島の人々はアウタム島の人を疑う。ほかに、登場人物がいないのだからしょうがない。自分達が犯人でないかぎり、悪いのは相手なのだ（本当かなー？）。では、インホア島の島民の声を聞いてみよう。

橋の番人をしているおじさん。人相は、カールおじさんに似ている（ような気がする）。

証言1：わたしは見た！

「妖精の竪琴を奪ったのは、絶対アウタムの奴らだよ。何でも歌が聞こえなくなった前の晩、岬から逃げていくアウタムの船を見た人がいるんだってさ。怪しいわよね～」……そうかな？

インホア島のカナリア嬢？ アウタムの人が妖精の竪琴を止めたと信じている。

証言2：たまにイヤな音が…

妖精の竪琴が止まったあと、たまにイヤな音が聞こえてくると、人々は口をそろえて言っている。そのうえ、うなり声のようなものを耳にすることも……。この音を聞くようになってから、何となくイライラすることが多くなったという。

証言3：許せねェ！

「妖精の竪琴が止まってから、うちの畑の作物は全部腐っちまった。アウタムの連中め！ 妖精の竪琴を返さないと橋を切り落とすぞ」

過激なご意見ありがとうございます。

妖精の竪琴が止まった途端、農作物が腐ったおじさん。少しは自分で努力しなさい。

名前	MP	製法	効果
METEOR	5		頭上から流星が降りそそぐ。
SUN RAY	10		太陽光線が頭上から降りそそぐ。
HEAT WAVE	15		熱波が敵を刺し貫く。
SALAMANDER	30		炎の蛇が敵を追尾する。
FIRE STREAM	50		4つの火球が渦巻状に飛ぶ。
DEG-DEATH	150		死の炎が敵を追尾する。

アウタム島

証言1:インホアの奴らを信じるな!

「インホアの奴らの言うことを信じちゃいけねえ。あいつら俺達のことを卑怯者呼ばわりしているそうだけど、そういうおまえらこそ俺達の船に石をぶつけたっていうじゃないか。卑怯者はおまえらだよ」

俺たちゃ卑怯者じゃねえ、と鼻息の荒いおじさん。聞くに耐えない悪口雑言が飛び出しております。

証言3:俺が石をぶつけられた男だ!

この方が、お孫さんです。どうぞ。

「俺が夜、岬の下で魚を取っていたら、不気味なうなり声がしてきて、石が飛んできたんだ。俺は慌てて岬から逃げたんだけど、あそこにはぜったい誰かがいて、アウタムの船を狙ってるんだ」

漁場を狙っていると言ったほうがいいのでは?

石をぶつけられたお兄さん。この人が、すべての話をややこしくしている元凶。おまえが岬にひょこひょこ行かなければ……て問題でもないか。

インホア島の島民は、妖精の竪琴を奪われ、作物に大きな被害が出ていると言う。犯人は、アウタムの人間。しかし、アウタムの人間がそんなことをしてどんなメリットがあるというのだろう?

アウタム島の島民は、濡れ衣を着せられて怒り心頭。そのうえ、インホアの人間に石をぶつけられたと言っている。

でも、待てよ。石をぶつけられた男というのは、インホアの言うところの岬から逃げていった男のことでは?

と、なると……? みんなで考えてみよう。

証言2:漁場が荒らされる!

「アウタムとインホアの間にある漁場は、昔はたくさん魚が取れたもんだけど、このところさっぱり取れんということだよ。若い者はインホアのせいだと言っとるが、本当にそうかのう? そうそう、あたしの孫が妖精の竪琴で何かあったとか言っとったで、行ってみるとええ」

なるほど。で、お孫さんは今どちらに?

「浜におると思うよ」

大したことを言わない島民たちの中で割と役にたつ情報をくれるおばあさん。

そしてソーサリアンは……

犯人は、アウタムの人ではない。確信を得たソーサリアンは、早速インホア島へ。しかし、何を言ってもアウタムの人間は信じない。それどころか乱暴に追い払われてしまう。仕方がないのでインホアに戻るが、ここにいたってラチがあかない。一応2周ほどしてみるが、進歩なし。そのうちついに、橋を切り落とすことに! ああ、無能なソーサリアン。おろおろと2つの島を往復していたら、強風にあおられて橋から真っ逆さま! 情けない……。

いくら説得しても、犯人はアウタムの人だと信じている。

犯人呼ばわりされている島民たちは、怒り爆発寸前!

なんでこうなるの?

落ちる〜!!

	名前	MP	製法	効果
	GOD THUNDER	150		雷撃が前方を薙ぎ払う。
	BOMBARD	3		光の球が地面を這う。
	POISON	5		毒の球を前方に飛ばす。
	NEGATE	60		時間を止める。
	EXIT	50		城にテレポートする。
	GIVE VIGOR	1		敵のHPを倍にする。

Scenario 8

マリオネットの館
〈Level4〉

人形の街・パペッテに来たソーサリアンは、そこで１人の少女に出会う。ミンナというその少女は、長年大切にしていた人形をなくしてしまい泣きじゃくっていた。少女に人形探しを頼まれたソーサリアンは、一軒の古い屋敷へ。そこで彼らを待ち受けていたものは……！

ミンナのお人形探して！

ミンナです。ずっと大切にしていたピエロのお人形をなくしてしまったの。ピエタっていう名前で、赤い帽子をかぶっているの。いっつも一緒にいたのにミンナ悲しい。

なんにもお礼はできないけど（する気もないけど）誰かピエタを探してください。ミンナはここでずっと待ってます。

ミンナのお人形を探してください♪

パペッテにて

人形の街・パペッテに来たソーサリアンは、ミンナの頼みで人形を探すことになる。人形ぐらい自分で探せよなー、俺たちゃ天下のソーサリアンだぜ、とは思ったが、イメージが大切な職業なのでにっこり微笑んで引き受けた。さっそく街の中で聞き込みを開始する。と、すぐに森の奥に住む１人の伯爵が浮かび上がってくる。ダール伯爵というその紳士は、大の人形好きで紛失した人形を預かってくれるという。目指すはダール伯爵邸だ！

なくした人形を保管してくれる伯爵が森の奥に住んでいるという。まさか盗んだ人形じゃあるまいな。

ダール伯爵の館には、リカちゃん人形やキャベツ人形もあるんだろうか？

ダール伯爵の館

ダール伯爵の館は、うっそうと繁った森の奥にある。ソーサリアンたちを出迎えたのは、優しそうな初老の男だった。彼は、人形を探しているというソーサリアンに、人形の保管部屋を解放してくれた。しかし、そこにピエタはなかった。仕方なく引きあげるソーサリアン。ところがいくら森を歩いても、いっこうに出口に着かない。道に迷った!?　そんなバカな！　やがて夜になり、森にはモンスターがうろつき始めた。とりあえず館に戻った彼らに老人は一夜の宿を提供してくれたが……！

帰れないー

館に泊まることになったソーサリアン。しかし、夜の内に事件が起こるのはミステリーの常識。

シナリオ・9・10へ……

シナリオ９・10は、それまでのシナリオとはちょっと違う。シナリオ９は、シナリオ10へ導くための導入部分になっている。だからシナリオ９のみをクリアしても、本当に終わったことにはならない。そしてシナリオ10は、ほかのシナリオをすべてクリアしたキャラクターでないとプレイすることができない。いわばすべてをクリアしたプレイヤーへのご褒美シナリオだね。

そしてさらなる冒険へ！

『ソーサリアン』発売記念ビッグプレゼント

ＲＰＧの名作中の名作『ソーサリアン』が、２月24日に発売される。ＢＥメガ編集部では、それを記念して30名の読者に『ソーサリアン』のソフトをプレゼントしたい。

プレゼントの応募方法は、P88に付いているプレゼント応募券を官製ハガキに貼り、発売記念クイズに答えること。

★発売記念クイズ［○の中に正しい文字を入れよ］『ソーサリアン』の原作を作ったソフトメーカーは日本ファ○コムである。

あと応募者は必ず自分の住所（電話番号も）、氏名、年齢を書いて、下記の応募先までに送ること。締め切りは３月８日。なお、当選者は５月号の「ＢＥＥＰ！メガドライブ」で発表する。どしどし送ってくれ。

応募先
〒102 東京都千代田区2-3-26　井関ビル
「ＢＥＥＰ！メガドライブ」編集部『ソーサリアン』発売記念ビッグプレゼント係まで

プレゼント応募券

話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター PART4

NEW SOFT COMPLETE MASTER

THE NEWZEALAND STORY

3月3日発売　タイトー　予価6,800円

「メガドライブを普及させる」という、究極の使命をおびる"うろんうろん"。今回の任務は、なんと南半球からのレポートらしい!!

なめてもらっては困る

うろんうろん（以後うと略す）／みなさ～ん、こんにちは～！ボクはいまニュージーランドにいます。では、ここで問題です！ボクはナゼ、こんなところにいるのでしょうか？

①ホリディー牧場のひつじを見にきた。

②年末の福引に当ったから……。

ボラボラ（以後ボラと略す）／なにやってんだお前は！タマ乗りはできるようになったのか？オイ！

う／ひぇー、すぐ練習するからゆるしちぇー。

ボラ／まったく、目を離すとすぐさぼるんだから……もたもたしてねぇでこっちにこい！

う／ああっ、乱暴はやめてほしいろ～ん！

答えは③の借金のかたにサーカスに売られてしまった。でした…。あああっ、いたいっ、やめちぇー！

ボラ／〝キウィサーカス〞の鬼トレーナー、この、ボラボラさまに逆らうことは許さん。いいから、このゲームをやってみろ！

う／こ、このゲームは！？

ボラ／『ニュージーランドストーリー』だ。タマ乗りのバランスと反射神経を養うには、このゲームが一番なのだ。ウィウィ！

う／ふーん……。

ボラ／仲間たちと一緒にヒョウあざらしにさらわれた、恋人ピューピューを勇敢にもたった1人で救出に乗り出すというのが、このゲームのストーリーだ！主人公の名前は、ティキという。オレの若い頃の名前と一緒だ！

う／うろ～ん。かわいいろ～ん。

ボラ／ばか！なめてるとひどい目にあうぞ。

う／ああっ、いたいのはやめちぇー！

ボラボラ

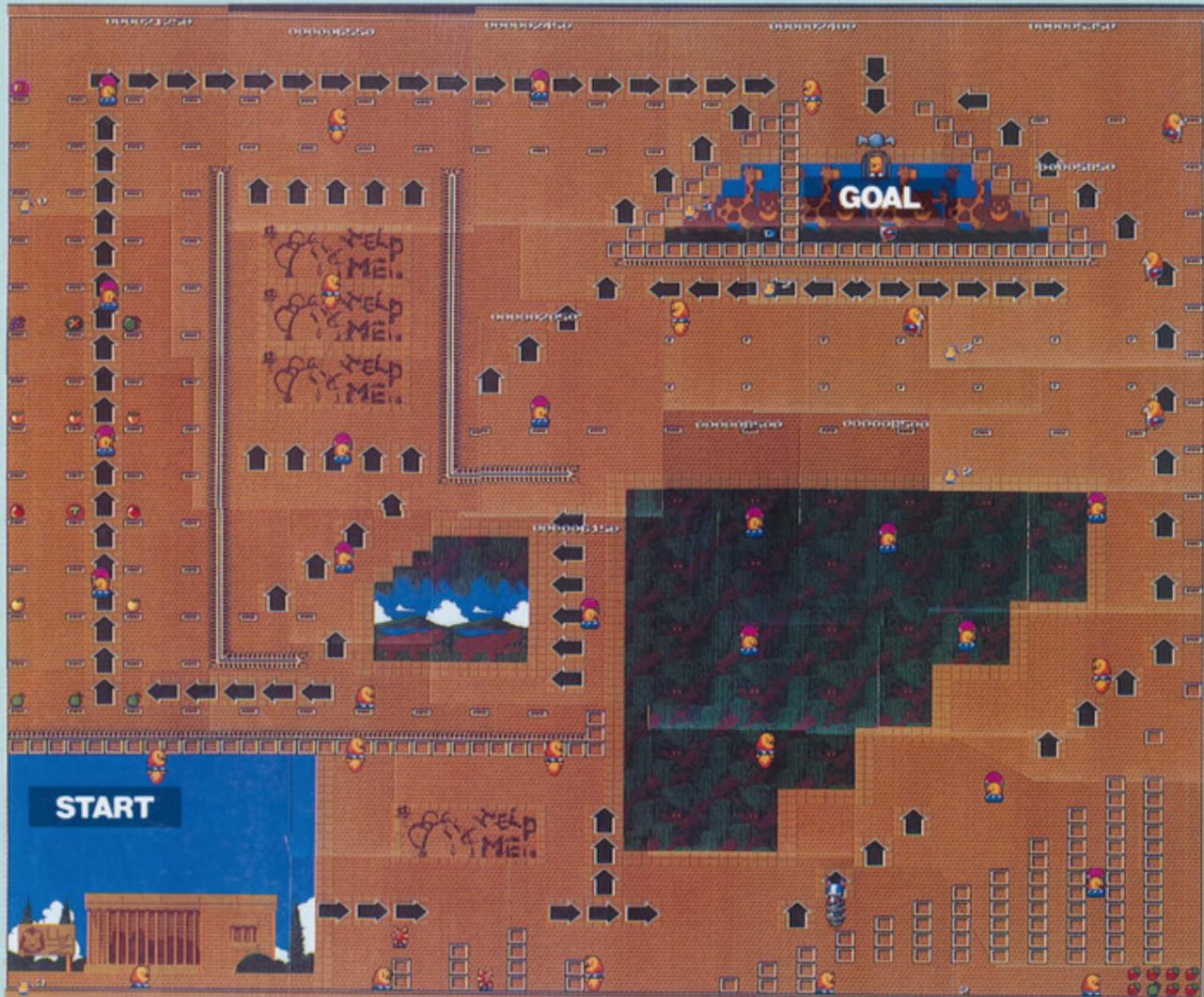
Kiwi

ああっ
また
わけのわからん
生き物がぁ！

ステージ1－1

ジャンプだけでゴールにたどり着くのは、至難のワザ！ まずはこざかしい敵の風船を奪うことだ！

GOAL

START

う／うろろ〜ん……なんでこんなに難しいの？命がいくつあっても足りないろ〜ん。

ボラ／言っただろ！　なめてもらっては困るって。キャラクターはかわいくても、難易度は高い。

それぞれのステージは、４つの小ステージでできている。各面の矢印を追っていって、１面ずつ地道にクリアしないと、恋人のピューピューを救い出すことはできないぞ。

どこにいるかわからないという、お前のようなまぬけのために、それぞれの面のマップを用意してやった。ありがたく思え！　どうだ、うれし涙が滝のように出るだろ！

ヒョウあざらしに、キウィのピューピューも仲間もさらわれてしまった。

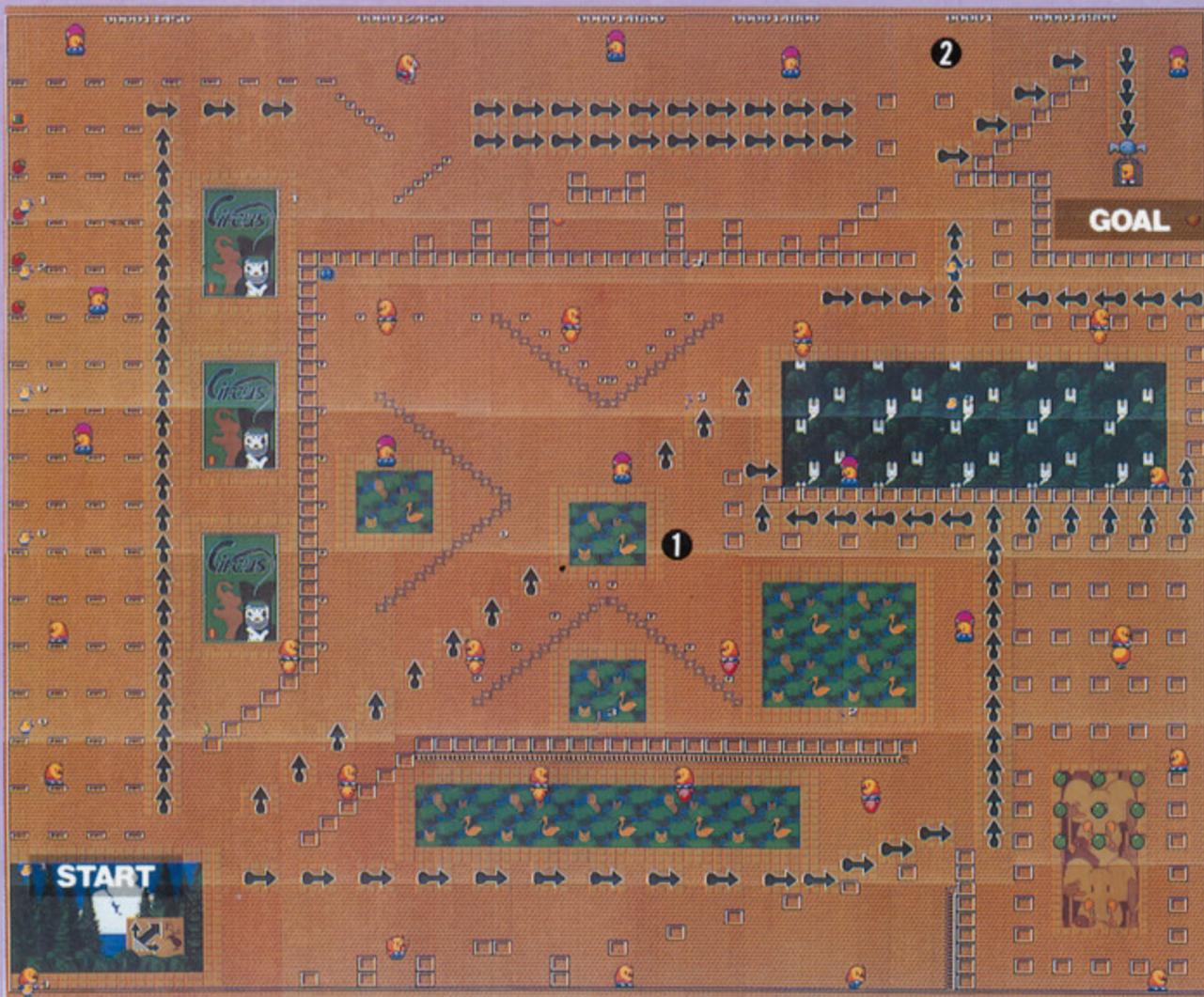
ステージ1－2

風船を奪ったら、右上を目指して斜めに向かえっ！ 最短距離を突き進むことこそ、当たり前の近道なのだ！

GOAL

START

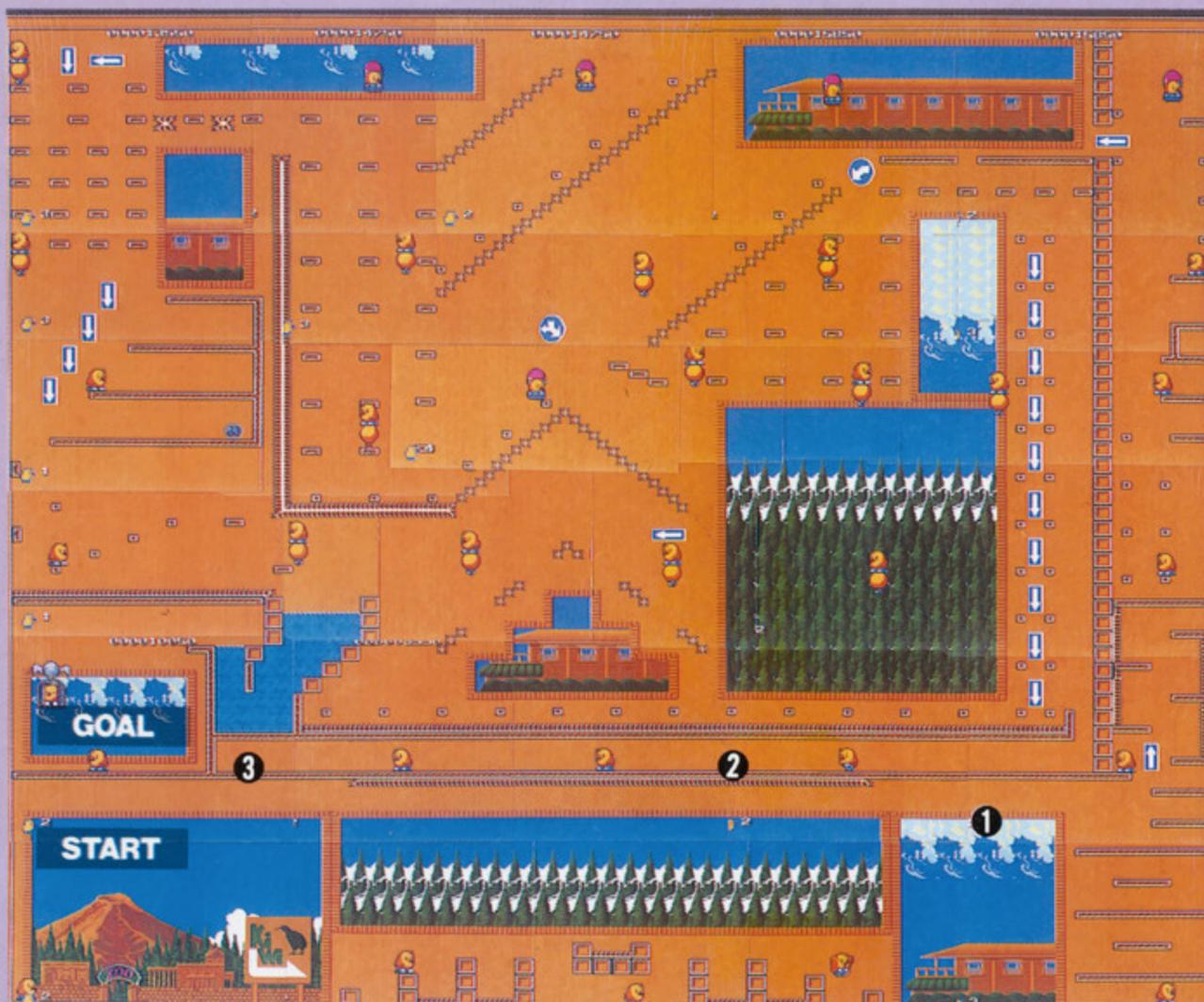
ゴキゲンナナメのボラちゃん

正面図はペンだ。

ボラ／マップを見てもらえば一目瞭然だが、この面は、巨大な正方形でできている。その対角線をまっすぐにゴールに向かえば簡単にクリアできる。

普通、この手のゲームは最短距離は通らないように作ってあるものだが、この面に関しては違う。ひたすら最短距離をばく進することが勝利のポイントだ。

注意点は、①に出現する岩とびペンギンを早めにやっつけること。ゴール寸前②で鐘乳石を落としてくるバットから目を離さないこと。この２つだ。

ステージ1−3

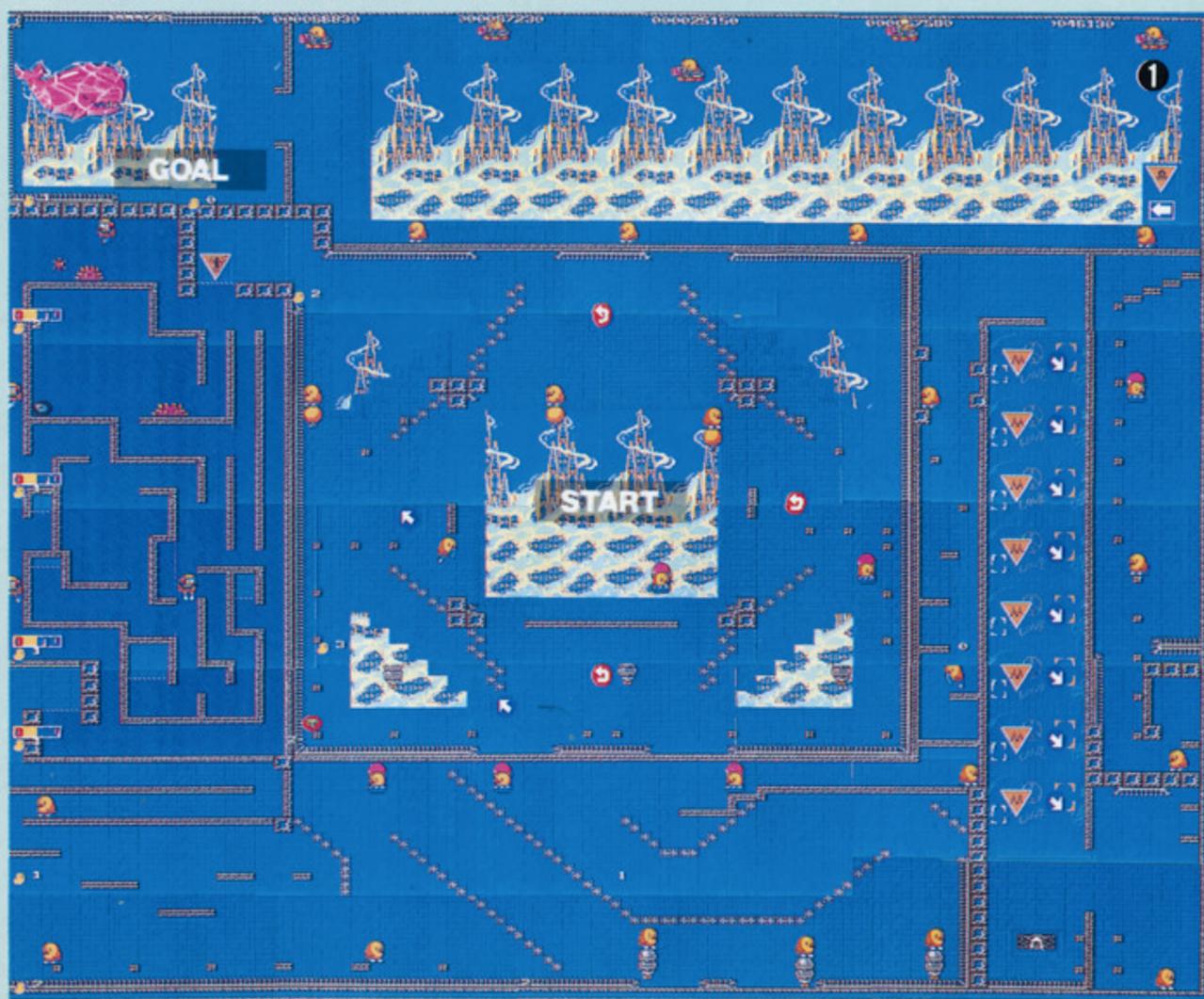
執拗(しつよう)なファンキーブーとボーキュバインのダブル攻撃！
連射ですばやくかわせ！　秘密の近道はどこだ！

ボラ／この面から、敵キャラにボーキュバインが登場する。風船につかまって出てくるが、近寄って来るくせに触るとヤバいやっかいなヤツだ（キャラクターの詳介は、P94参照）。

①ファンキーブーとペアで攻撃をしかけてくるからボヤボヤしてると確実に死ぬ。事前に登場場所を確認しておくように……。

②中央の下方に横一本の細い道があるが、これが秘密の近道だ。

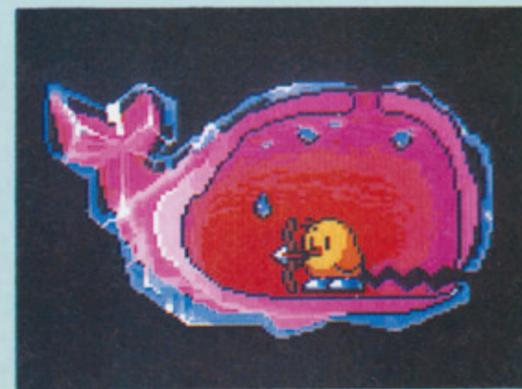
③ちょっと見ると、行き止まりのように見えるが、突き当たりはジャンプして水の中に潜ることができるのだ。

ステージ1−4

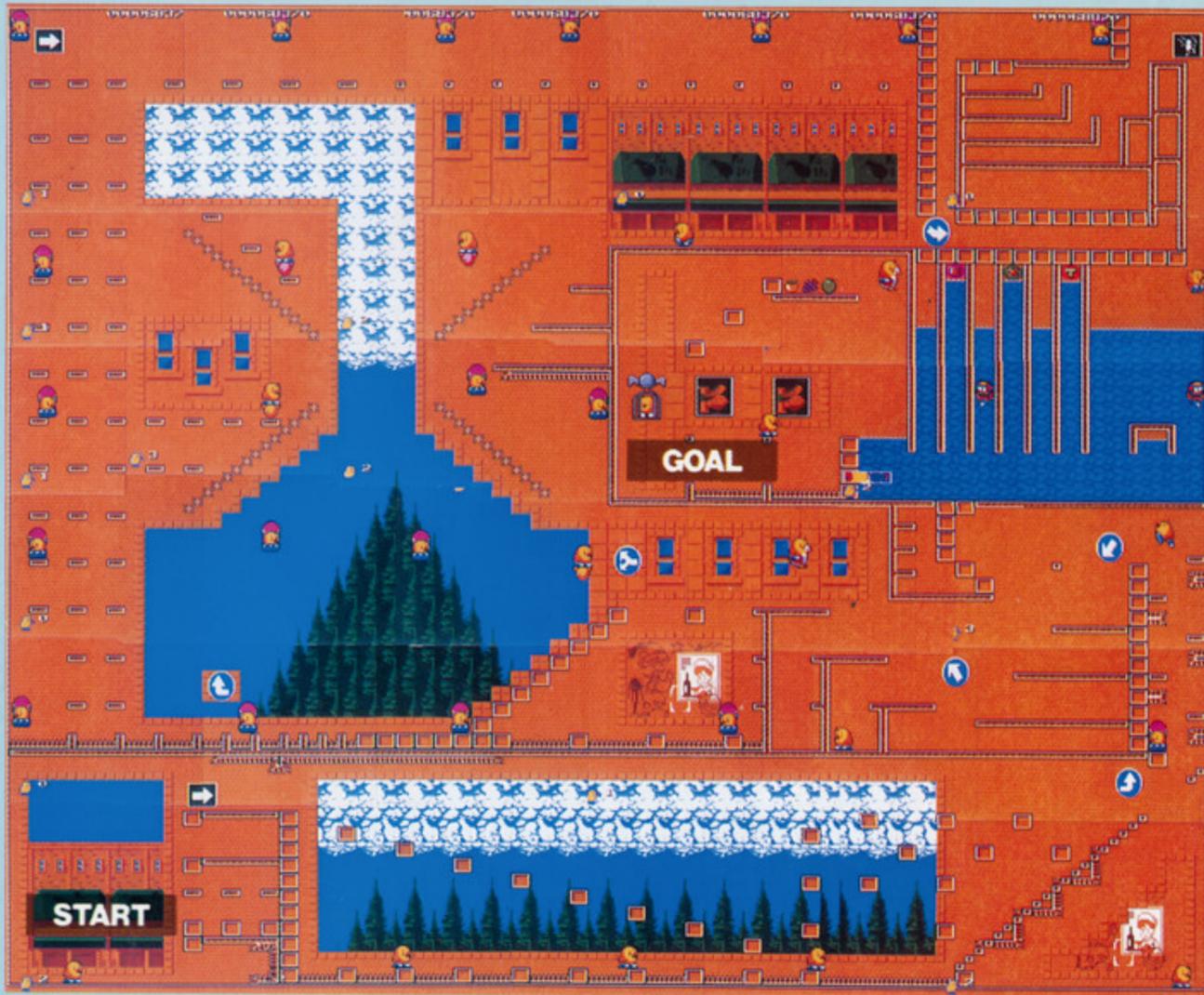
トゲトゲだらけの冷たい世界……。氷の世界の支配者は
雪の結晶をまき散らす"冷凍くじら"だっ！

う／うううっ、寒〜いろ〜ん……。あれっ、鬼トレーナーはどこに行ったのかにゃ〜？

この面は今までの面とは比べものにならないほど難しいんだろ〜ん。壁や床のいたるところに氷のトゲがはえていて、触るとイッパツで死んじゃうんだ。深いプールもあるし、ああっ、もうコンティニューがないろ〜ん。

ボラ／ふはははは！　やっと追いついたか。実は、ワープホールを使って先回りしていたのだ！　場所はサーカス不出の秘密だひひひ。

右上の①まで来たらビームＵＦＯを奪え。ＵＦＯを使うと、冷凍くじらの攻撃をうまくかわす方法があるゾ。

結晶の攻撃をかわしながら、喰ってくれるのを待って、内部から攻撃するのだ！

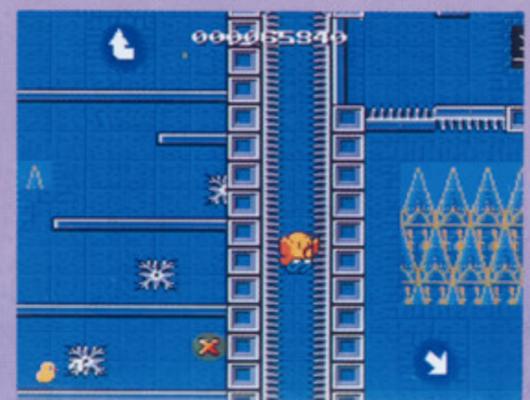
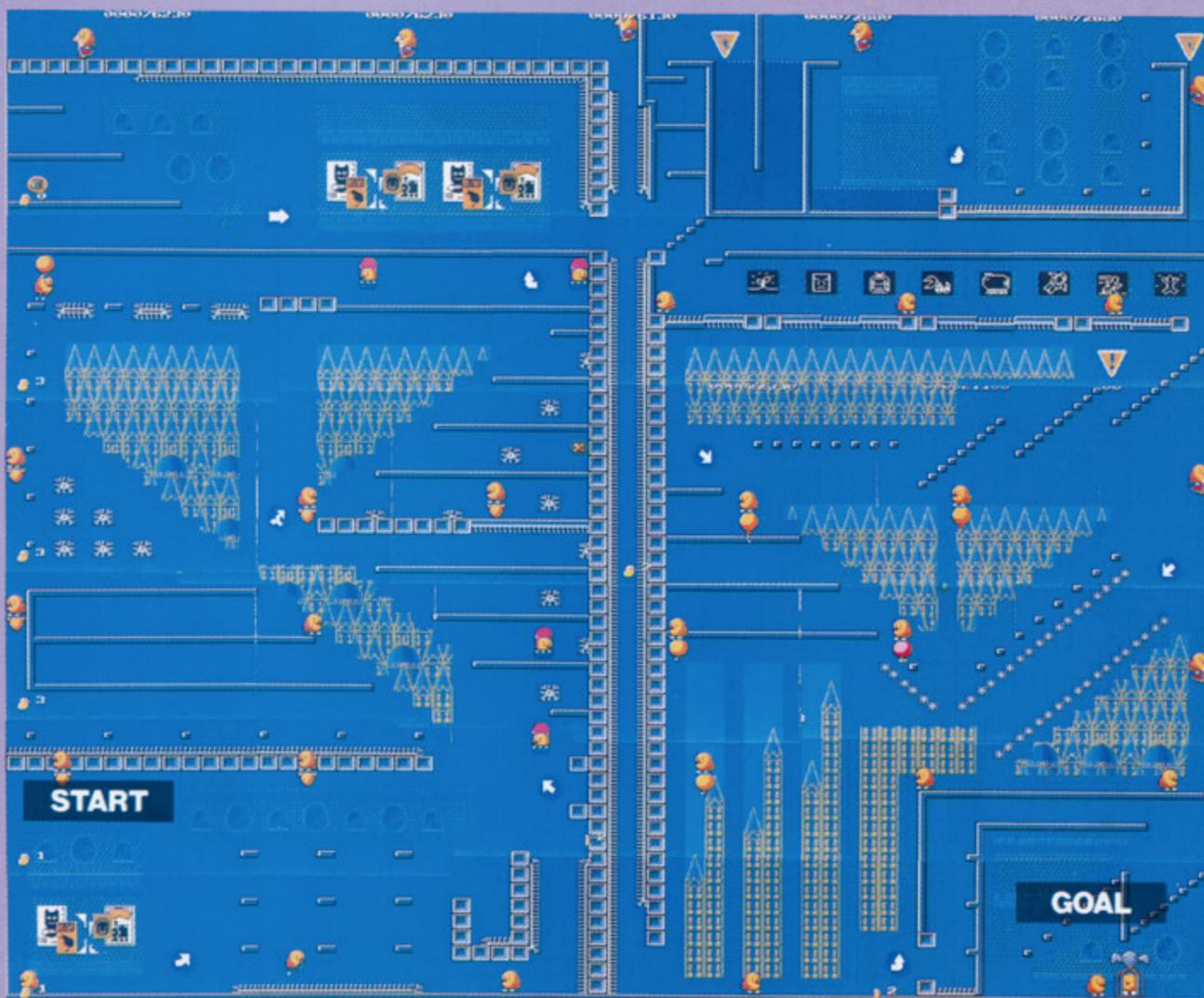
ステージ2−1

再びレンガの街……。2面にしては比較的簡単だが、トゲトゲの壁、床、天井には注意が必要だ!!

ボラ／ようやく風船に乗るのにも慣れてきたようだな……。1面をクリアできたヤツならとりあえず難なくこなせるはずだ。

ここにもワープホールがあるから、興味があったら探して見ろ。かなり時間を節約できるはずだ。ヒントは……そうだな、ラクガキとでも言っておこうか……。ま、あやしいと思ったところには、とりあえずどんどん矢を発射してみることだ。

う／うろろ〜ん……ニュージーランドという国は不思議なところだろ〜ん。日本に帰れるワープホールはないのかにゃあ……？

ステージ2−2

こごえそうな街、南半球では南に行くほど寒くなるのだ。ちょっとした機転で楽にクリアできる街でもある……。

中央のトゲトゲ通路は、コントローラーに触らなければ、かろうじて通れるんだ。

ボラ／ばかもの！ 一人前にホームシックにひたってる場合じゃないぞ！ これから先はこの、鬼のトレーナー〝ボラボラ〟様でも、深呼吸してからとりかかる面なんだからな！

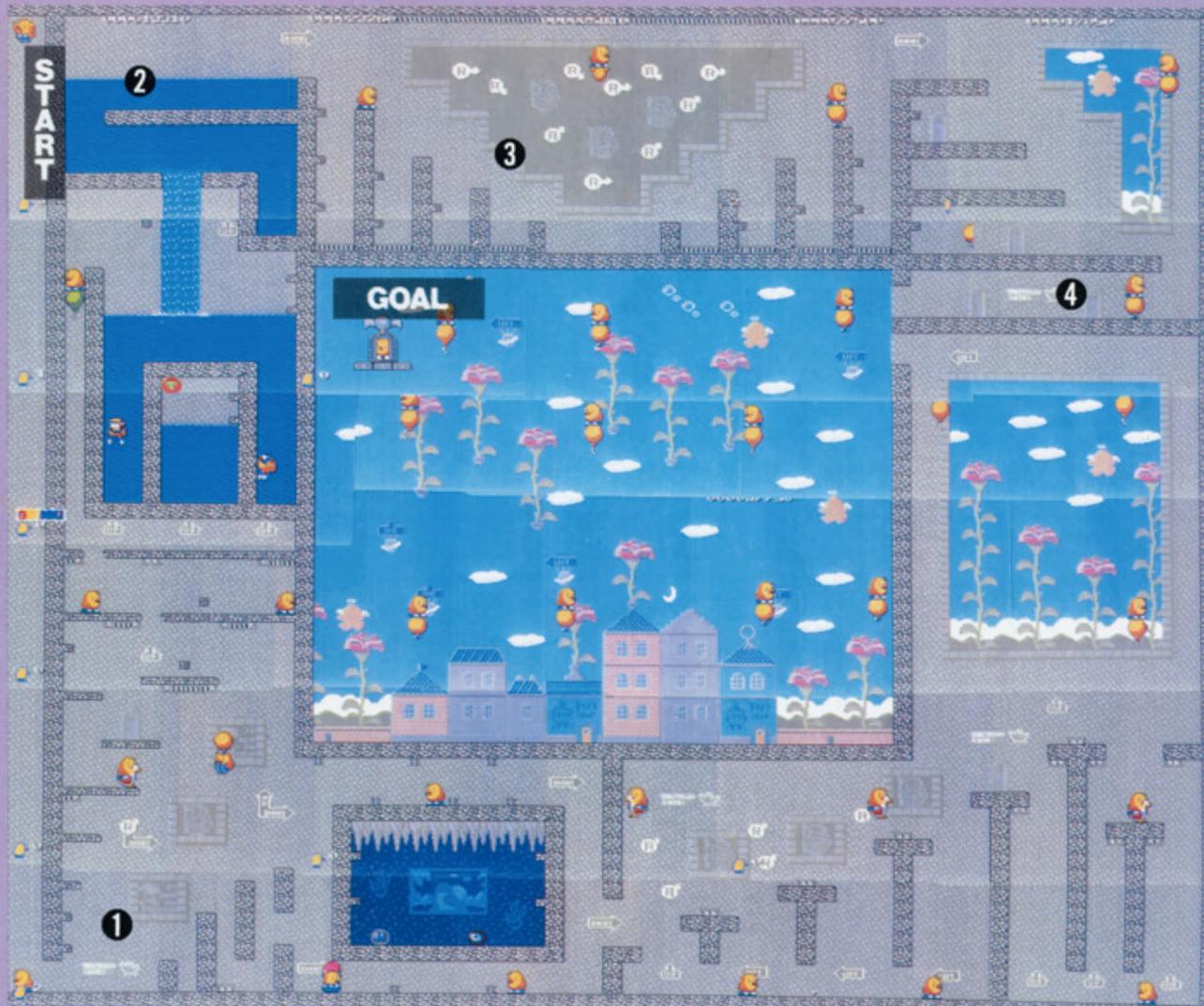
この面は真ん中のトゲトゲの柱を境に、2つに分かれている。左半分は難しいながらも、慎重にやればビギナーでも登っていけるが、右半分は完璧にムリ！ 私のようなプロフェッショナルじゃないとクリアできん！

う／ねぇねぇボラボラ、ここ通れるよー！ わーいこりゃー楽だ！ あっという間にクリアできちゃったー！

ボラ／な、なんとあいつめ、いつの間に……。

ステージ2－3

敵キャラクターの出現が、ぐんと増える！ 早め早めにやっつけないと、画面が敵だらけになってしまうぞ！

START ❷ ❸ GOAL ❹ ❶

こんなに一度に攻撃されては、たまらないろ～ん……日本に帰りた～いろ～ん。

ボラ／まず①のところで、猛烈な敵の先制攻撃に遭うから注意しろ。左側のステップを使ってうまくかわせ！

②のところは、いきなりバットが鐘乳石を落としてくるが、水の中から出なければ攻撃してこない……。

③バットとパンプキンバットが次々に攻撃をしかけてくる。バクダンと鐘乳石をかわすには、休まずに次々と柱の上をジャンプすることだ。

④のところで、ファンキーブーから復活風船を奪っておくと、中央の青空エリアに入ってからの戦闘が楽だ。

冒険を助けるグッズ

ティキの冒険は、危険がいっぱいだろ～ん。でもグッズの使い方一つで、敵との戦闘を楽に展開できるんだ！

移動ユニット

気球型風船	小風船	復活風船	大風船	鳥型風船	メタル風船	UFO	
空中での標準装備スピードは普通だ。	小型でカワイイ！スピードやや遅め。	上にも下にも乗れる。5回まで復活。4回割れたら、赤くなって危険を警告。	スピードは普通で上と下に乗れる。	高機動で、8方向にスピード移動。	金属製で、重くて遅いが破裂しない。	高機動。ホーミングミサイルを発射。	8方向に移動。レーザー光線を発射。

出現アイテム

バクダン	弓矢	レーザー	魔法のつえ	ジョイスティック	タイム	ブック・オブ・デス	無敵	キウィフルーツ
手榴弾。破壊力大。連続投下が可能！	標準装備。左右に連続発射が可能！	左右にビームを発射。フロアを貫通。	反射する火の玉を放つ。とても強力。	風船を8方向に微妙にコントロール。	時間よ止まれ！敵の動きを停止！	画面に出現中の敵を全滅させる！	一定の時間、怖いものなしになれる。	プレイヤーのストックを増やす。

ついに!! ステージ2-4

人面獣心メカ

おっとダブル攻撃だ！

ボラ／すばしっこい岩とびペンギンと、パンプキンバットが組んで攻撃してくる。ステップの上でジャンプをしながら攻撃。岩と爆撃をかわして撃て！

壁のステップは使える！ 岩とびペンギンを突き落として、鳥型風船を奪え。

ブリックリーに注意！

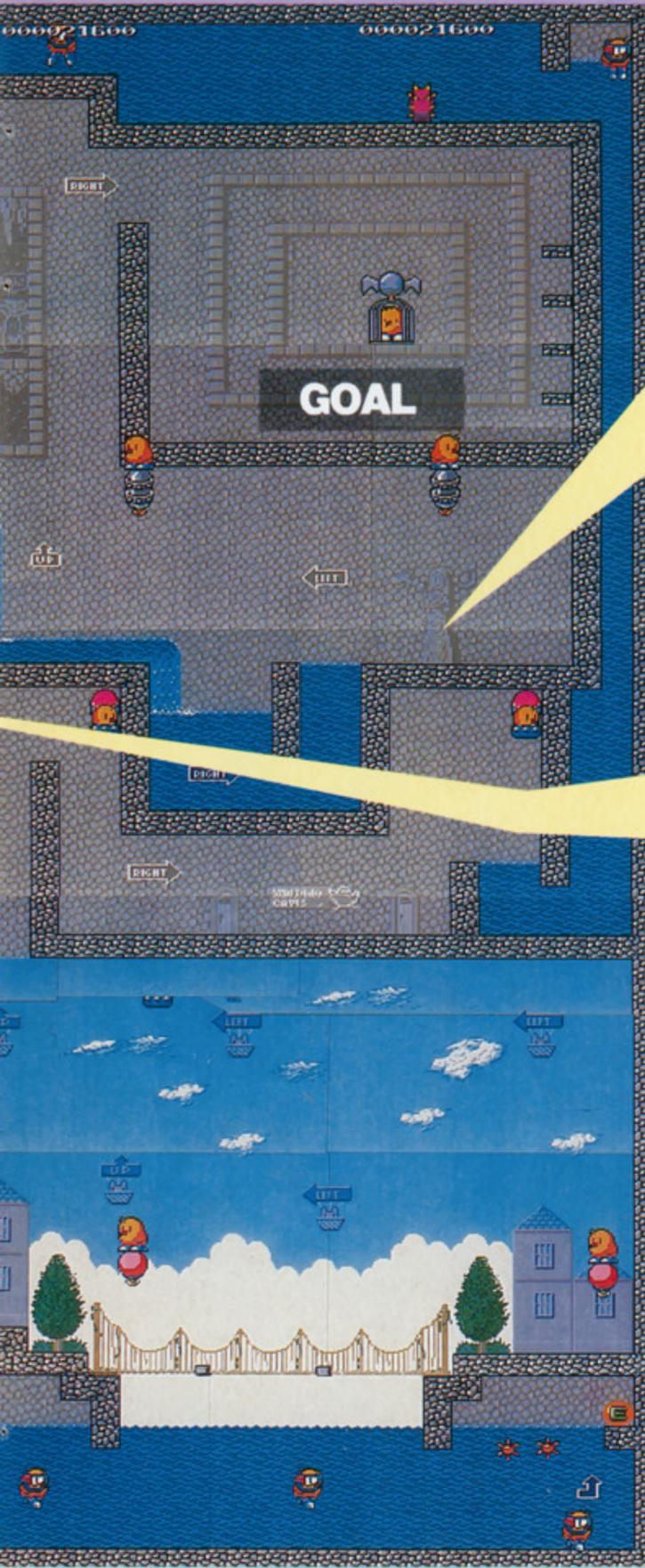
ボラ／ブーの攻撃に気を取られてると、ボーキュバインが体当たりしてくる。それに気を取られてると、背後にブリックリーがにじり寄っている……。最初から、ブリックリーの動きに注意することだ！

うろろ～ん……だから、近寄ってこないでって言ってるでしょ、やめて～。

START

敵キャラクター

ブー	ファンキーブー	ウッドカーウィング	ブリックリー	ニャボット	ボーキュバイン	岩とびペンギン	パンプキンバット
小風船に乗って登場。弓矢で攻撃してくる。	復活風船で現れる。弓矢で連続攻撃する。	小風船で、ティキの下からヤリを投げる。	落ち着かず、体当たり攻撃が得意。	メタル風船を駆り、オノを投げる強敵！	大風船で移動、触れるとティキがピンチ。	鳥型風船に乗って、岩を投げつけてくる。	気球型風船で、爆撃してくる手強いヤツ。

おきあがりこぼしを破壊せよ!!

アイテムを待て！

ボラ／ゴールの前に必ず通るところだ。他の場所に比べて、敵の攻撃が少ないから、ここで態勢を立て直せ。これから闘うボスは強すぎて、弓矢では苦戦する。頼もしい武器が必要だ。ここに出現するニャボットは、レーザー光線などの攻撃アイテムに変わることが多い。武器を手に入れて、おきあがりこぼしとの戦闘に備えるのだ！

うろ～ん、ニャボットの他にもブリックリーが出て、アイテムに変わるろ～ん。

うろ～ん、一度でアイテムが出なくても、根気よくチャンスを待つんだろ～ん。

にっくきパンプキン

う／にじり寄ってきて、爆撃を繰り返すパンプキンバット！　あめあられと爆弾を落としてよこすから手に負えないろ～ん。

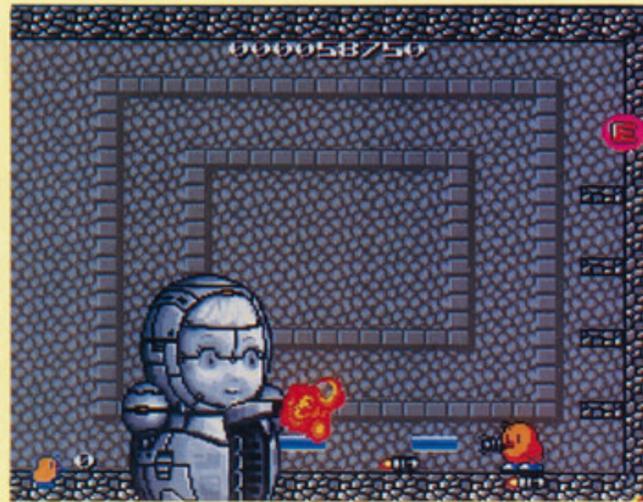
ボラ／相手にするな！　一番左まで引きつけておいて、爆弾の間隔を見はからって飛び出したら、あとは一目散に逃げるのだ！

わてが、かぼちゃ頭のパンプキンだす！冬至とハロウィンには仲良うしてや……。

くらえ！ 正義の怒り!!

う／あわわわわ～、ついに出たろ～ん！メカおきあがりこぼしだろ～ん。かわいい顔で、ホーミングミサイルなんかで、卑劣な攻撃をしてくるろ～ん…。

ボラ／ふははは、あわてるな！　敵の武器はそのホーミングミサイルだけだ。まず、低い位置にポジションを取って攻撃に備えろ。ミサイルは、右側の壁のステップを使って避けられる。

敵の弱点は、胴体に開いたミサイル発射口だけ！　ボディの部分を攻撃してもムダだからな……とにかく発射口を連射しまくれ。レーザー光線を持ってると楽に勝てるぞ！

うろ～ん、カワイイんだか恐ろしいんだか、訳がわからないろ～ん。ニュージーランドのヒョウあざらしは妙なものを作るもんだにゃあ。

トゥタラ	スパークス	バット	ウ　ニ	ウニボール	エルフィー	ネオエルフィー	タイムアップキャラ
大風船に腹ばいになって、火炎を吐く。	触ってはいけない、燃えながら増殖する。	飛んで来て、頭上から鍾乳石を落下する。	水底を変形しながら移動、触ると危ない。	水中を直線移動するやはり触ってはダメ。	ＵＦＯからレーザー光線で攻撃してくる。	ＵＦＯでホーミングミサイルを発射する。	一定時間が過ぎると出現！　無敵だ！

戦争はこれからだ

まだまだ先は長い……本当の戦いは、むしろこれからが本番。氷河の国あり、地底の国あり、危険がいっぱいだ。

またしても寒い国が待ちかまえている。これまでの面と違って、道しるべがない。自力でゴールにたどりつかなければ……。

ボラ／ステージ3からの世界は、これまでのように親切じゃないぞ！
う／ええ～？　今までも十分難しかったのに、それを親切だなんてぇ～。ああ～、日本に帰りたいろろろ～ん。
ボラ／基本的には、新しいキャラクターは現れない。基本的にはな……。ただ、キャラクターの出現が1、2面の時より頻繁だからな。ま……命を大切にしろよ！
　3面の後半は地底の国だ！　さまざまな迷路が幾何学的に入り組んでいて、迷子になることはまず避けられない。
う／そんな～。
ボラ／ま……命を大切にしろよ！

土の中でうごめく、不気味な顔面模様……。地底の国はまるで迷路のように複雑だ！

恋人達の運命やいかに…!?

う／うろ～ん、ここはキビしいとこだろ～ん。
ボラ／泣き言を言うんじゃない。お前は前回払えなかった、5千万円の借金のかたにここで働いているんだからな……。
　いよいよ4面をクリアすると、恋しい〝ピューピュー〟ちゃんに遭えるぞ！がんばって最終面で、ヒョウあざらしを倒すんだ！いけいけー、ぐひひひひぃー！
う／このヒト、ヒョウあざらしに特別なウラミでもあるんじゃないかなぁ～。
　ところで、キウィ達を誘拐していったヒョウあざらしって、何してんのかにゃあ？
ボラ／むむっ、紅白パンダにしてはスルドイ質問だな……実は、オレが撮ってきた、キウィサーカスの家宝ともいうべき写真がある。これは、オレが若い頃、勇敢に闘って、ピューピューを救い出したときのものだ！
う／ふ～ん……じゃ、このゲームはボラボラさんがモデルなの？
ボラ／うむっ、日本のタイトーというゲームメーカーさんが、作ってくれたのだ。なんとタイトーさんは、このゲームで、初めてメガドライブ市場に参加するのだそうだ。
う／なるほどにゃ～……あれっ？　じゃ、その救い出した恋しいピューピューさんは、どこにいるのかにゃぁ？
ボラ／うるさい！　生意気な紅白パンダめ…また、最初からやり直しだぁ！ぼかっ!!
う／あてっ！うううっ、痛いのはやめちぇ～……まださいしょっから……しくしく。
ボラ／まったく！ここまでついてこれたから、たいした奴だと思っていたが……余計なことを詮索しやがって……ああ、ピューピュー帰ってきてくれよー、俺が悪かったよー、二度と浮気はしないからさぁ～……。
う／うろろろろろろ～ん。
ボラ／わわわ！　お前、どうしたんだ!?
う／1面でモタモタしてたら〝ブー〟がどんどん増殖しちゃったろ～ん。おもしろいから、ボクも増殖の仕方を教わってきたんだろ～ん。
ボラ／なんて奴だ！そうだ、頼む！逃げてったピューピューを増殖してくれ！頼む一生のお願いだ……
う／なんだか、変な具合いになってきたろ～ん。それじゃみなさん、今回はこの辺で。うろろろろ～ん！

次々と増殖しつづけるブー、ブー、ブー、ブー、ブー、ブー、ブー、ブー……。

ぼっぼっボクが、キウィたちをさらった悪いあざらしなんだな……う、うん！

ビデゲー好きのみなさんへ

極楽VG(ビデオゲーム)ブラザーズ

今回は『グラディウスIII』を中心に、スグレものが勢ぞろい。

空牙 - KUHGA - OPERATION CODE "VAPOR TRAIL"

ビギナーからエキスパートまで楽しめる、超ハデハデのシューティングゲームの決定版がこれだ!!

データイースト

3タイプの自機を選んでゲームスタート

正体不明の敵・軍事組織を倒すために、超高性能戦闘隊を操って戦おう！　ファミコンの『ザナック』を思わせる派手さで、爽快感あふれるゲーム仕立て。自機を3タイプから選択してゲームスタート！

アイテムを取ってパワーアップ

このゲームで一番の見どころは、パワーアップした時の攻撃の派手さと、自機のスピード感。パワーアップアイテムは、〝バルカン〟〝ボンバー〟〝ミサイル〟〝ディフェンダー〟〝ブースター〟の5種類。これらを取るごとに、自機のタイプに合わせてそれぞれにパワーアップしていく。まずは全タイプ制覇を目指してチャレンジ！

◀〝ブースター〟で中ボスを攻撃しているところ。

◀〝ディフェンダー〟で複数の敵をたたきのめせ！

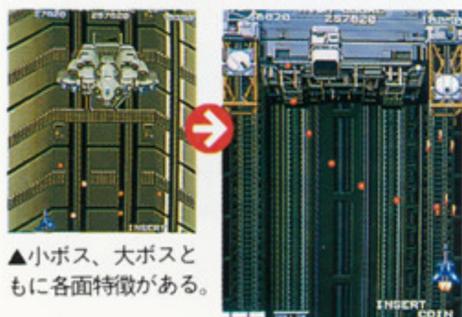
◀〝バルカン〟のパワーアップ。これが派手!!

やばい時はクルリンと体をかわす

自機の攻撃が派手なだけに、敵の攻撃も激しい。そのうえスピード感も十分すぎるほど。おかげでワラワラと現れる敵の攻撃をかわすのが大変。こんな時は、〝緊急回避〟を使う。頻繁に使えないところがミソ。

◀〝バレル・ロール〟という緊急回避のワザを使うと、まるでワープでもするように、敵の攻撃をかわすことができる。でも、回避した後でやられることも……。

小・大ボスともに戦いがいのあるビッグなキャラ

▲小ボス、大ボスともに各面特徴がある。

各面とも個性的で、プレイヤーを飽きさせない構成だ。そのステージ後半に登場するボスキャラ達がどれもかなりメカニカルで、戦いがいのあるヤツばかり。見るからに強そうだしデカキャラだし、戦闘意欲も湧くってもんだ。健闘を祈る！

Dangerous SEED

〝ムーンダイバー〟を発進させ、謎の異星人を迎撃せよ!!

ナムコ

α、β、γの3機を

α、β、γと、各々個性の異なる3機がマイキャラ。敵の攻撃を受けて撃破されると、α→β→γと順に出撃する。これが4面以後のステージでは合体してパワーアップ。各機の使い分けはできない。悪しからず。

▲4面以降は3機が合体して戦う。

▼このデカいボス!!

1941 COUNTER ATTACK

お馴染みのカプコン19シリーズの第3弾『1941』の登場だ。

カプコン

地上戦が加わってよりハードに

今までの19シリーズに地上戦が加わったのが1941だ。市街地を低空強襲し、敵の砲台や戦車を狙え！　時代は逆行したがゲームはますます迫力を増した。スピード感あふれる華麗な空中戦、怪物のような巨大空母艦に圧倒される海上戦、巧みな操作が必要な地上戦、究極のシューティングだ！

爆弾野郎 LINE OF FIRE

GUNゲームも発想を変えれば、こんなに面白い！

セガ

2人で仲よくGUNゲーム!!

アフターバーナー・ボードを使った3D画面の『ライン オブ ファイヤー』を、プレイしてみたかな？　コントローラーを機関銃に持ちかえて、2Pで楽しむのが正統派。機関銃から伝わる刺激(反動)は、本物にクリソツ！

▼体感シリーズを受け継ぐリアルな画面。

4人のキャラクターからマイキャラを1人選んでプレイ。ケンカが嫌いなキミもついつい熱くなる！

タイトー

©1989 TAITO CORPORATION

4人から選べるマイキャラだ

ストリートファイトの王者・バット・ブルー

技、スピード、ジャンプ力のバランスが最もよくとれている選手。得意技の多さではピカイチだが、破壊力に欠けるのが難点。

元海兵隊の猛者・ベン・スミス

スピードを武器に荒くれ者と渡り合うのは心細い。が、小技とスピードの乗ったマシンガンパンチで攻めこめば、勝てる可能性も大きくなる。

暴走機関車・リック・ジョー

あり余る体力にモノをいわせて相手を倒す。

その技の破壊力は他の選手の追随を許さないが、なにしろスピードがない。相手の動きに気をつけよう。

中国暗殺拳の達人・リー・チェン

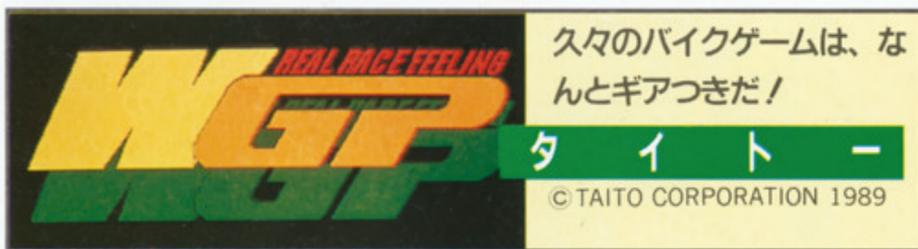
破壊力のあるキック系の技を主体にした攻撃は他を圧倒。パンチ力はないが、そのぶんは足でカバーだ。連続技で相手を倒せ！

STORY

バイオレンス・ファイト――それは1960年代初頭にアメリカで流行った"ケンカNo.1"を競うデス・ゲームである。

多彩な技、派手な演出

各キャラクターの得意技がはっきりしているうえに、種類もいろいろ。手抜きの勝負は死を招くぞ。そして試合後の演出。激しい闘いだけに、勝っても負けても感慨はひとしお。とにかく1度は勝ってみよう。その壮快感はキミのものだ！

▼多くのアメリカ人を魅了したデス・ゲーム。

久々のバイクゲームは、なんとギアつきだ！

タイトー

©TAITO CORPORATION 1989

5速全開で突っ走れ！

ビデオゲームのバイクもので初めてお目見えした"チェンジペダル"。これはもちろん、ギアチェンジするための部品。つまり、オートマだけでは物足りなかったバイク野郎が、泣いて喜ぶ本物志向。そのうえなんと！これが通信きょう体なのだ。並んで走れば、テクの差は歴然。走り屋の血が騒ぐ！

勝利の鍵となるのは、シフトチェンジのタイミングと、パワーバンド。これを把握すれば、オートマ野郎なんかブッチギリだぜ!?

◀ミッションのパターンは3つから選べる。

それはそれはまじめなイロモノゲームなのだった。

データイースト

©1989 DATA EAST CORP.

ゲーセンの3枚目と呼ばれて、幸せですっ!?

難しいことは言うまい。やたらマニア受けするゲームばかりの昨今、このテのアクションゲームはすでに珍品である。双六(すごろく)をモチーフにしたこれは、だからって簡単なわけでもない。ルーレットという乱数的要素がプレイヤーを打ちのめし、突然のマイキャラのアップにド肝を抜かれたところをあえなく……。

ボスキャラのトンでもなさが、またイイわけだ。いまどきのイロモノ路線。

◀3人の中からマイキャラを選んでプレイ。ドアップの魅力的な(!?)表情に自らドギマギしてしまう。

▶ルートをルーレットで選ぶ。

画面写真のカワユサ！アクションゲームの名作になるぞ、これは！ついでにゲーセンに女の子も呼んでくれるだろう。

ナムコ

STORY

光と平和の国、コニーランド。その真ん中に位置する平和の丘の頂上に、大遊園地・マーベルランドがある。温厚な妖精達によって管理されたそこは、人々の憩いの場となっていた。

しかし、地底族の王"モウル"はそれを面白く思っていなかった。なぜなら「マーベルランドを支配する者は、コニーランドを支配する」という伝説があったからだ。

そして"モウル"は、水棲族や魔獣族をそそのかしてマーベルランドを占領してしまった。

コニーランドを守るべく、ドラゴン族のパコが立ち上がった。

中間色のグラフィックとかわいいキャラクターが魅力的!!

中間色を使ったメルヘンチックな背景に、これまたカワユいキャラクターたち。主人公のパコはもちろん、敵キャラまでがその調子。2月上旬には全国のゲーセンに登場する（予定）ので、ぜひお試しあれ。

アクションゲームとしてのバランスもよく、この時期の売れセン間違いなしだ。

パコを助ける強力アイテム

宝箱にはアイテムが入っていて、パコが触れれば現れる。また、ゴミ箱も要チェックで、特定のものを押すとやはりアイテムが現れる。

アイテムは全部で6種類あって、ドクロ以外はパコの旅を助けてくれるものばかり。

今回はスペースの都合から、そのうちの3つだけを紹介しよう。

●マジカルシューズ　慣性が働かなくなってパコが滑りにくくなる。

●分身　レバーを下げるとパコの分身が前に飛んで、敵を攻撃する。

●ウイング　ジャンプ力が上がる。降下スピードを下げて、パタパタゆっくり落ちることも可能。

▲ゴミ箱を押すとそこからアイテムが現れることがある。『パックランド』にも似たような仕掛けがあったのを覚えているかな？

マジカルシューズ

ウイング

分身

この他にも‥

◀アイテムについて説明してくれる。

ワールドごとに異なるイベントがキミを待っている

遊園地が舞台だけあって、ジェットコースターや観覧車、パイレーツなどが所狭しと並ぶ。そこにはきっと何らかのイベントが……!?

各ワールドには、必ず1つイベントがあるので、それを着実にこなしてほしい。

▶4人の守護妖精を助け出し、"モウル"の野望を打ちくだくため、パコはマーベルランドへと飛び込んだ。

ワールド1−1　基本操作に慣れよう

最初のワールドということで、それほど難しいところはない。

敵を踏みつけて倒しながら、基本操作に慣れよう。最後にご対面する巨大なダーツがこのワールドのイベントとなる。

▲◀これといって難しいところはなく、楽しくプレイできるイベントが多い。

ワールド1−2　パイレーツがスリリング！

後半のパイレーツが、このワールドのイベント。大きく揺れるので、乗り物酔いをする人にはお勧めできない(!?)が、これぞ遊園地といった感じ。

◀最近は、これでもおとなしい乗り物。

ワールド1−3　スピードで迫るジェットコースター

これなくして遊園地は語れない。ワールド1では、ここが一番面白い。コースターから落ちないように、イベントをこなしていこう。スリル満点、楽しさも満点。

▲この下に落ちるようなスピード感がたまらない。無事突破できるかどうか……。

▲グルリと回ると目も回る。

ワールド1−4　お城のダンジョンとボスとの対決

ワールド1の最後がここ。ボスキャラもいよいよ登場する。

お城の中には敵がウヨウヨ。その攻撃をかわしてボスのところに行こう。

さて、ボスとの対決は綱引き。ボタンをガンガン連打するのも、まるでハイパー○○みたいで懐しい。そしてボスを倒せば、待望のボーナスステージだ。ファンタスティック！

▼ダンジョンのような暗さはないお城の中。

◀この勝負に勝てば、ステージクリア。

▶とってもキレイなボーナスステージが待っている。

グラディウスIII

"バクテリアン"が再び活動を開始した。ビックバイパー最後の出撃！

コ　ナ　ミ

STORY

限りなく深く暗い闇の彼方、幾重にも重なる暗黒銀河……。その未知なる領域より生まれいでし破壊神"バクテリアン"が再び活動を始めた。

"バクテリアン"は我々の想像を絶するエネルギーで全宇宙を包み込み、破壊と殺戮の限りを尽くす。

侵略の影はついにグラディウス本星にまで及びつつあった。

その強大な力に対処すべく、全宇宙の運命を賭けてビックバイパーは闇の彼方へと出撃した。

ステージ1●砂漠

ステージ1は砂漠。砂地独特の敵が登場するが、どれも強敵ぞろい。それがとても最初のステージとは思えないほどの強さで、ぜんぜん気が抜けないのだ。特にナッチと地表に沿って移動するヴァン・ダーには気をつけたい。

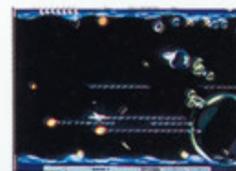
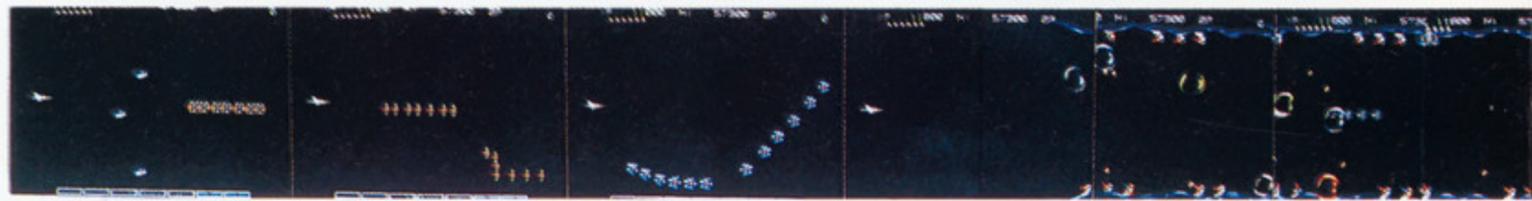
▲こんもりとした砂丘をウロウロしているヴァン・ダーに注意しよう。

ステージ2●砂漠

ステージ2では、シャボン玉のような泡が画面いっぱいにいくつも現れ、ビッグバイパーの行く手を阻む。

この泡は数が多いうえに、とてもカタい。しかも、大きな泡は破壊すると4つに分裂する。とにかく地道にパワーアップを目指そう。

泡のカーテン

泡をかいくぐって少し進むと、上下の壁から小さな泡がいくつも生まれ、カーテンのようなものを作る。タイミングを見て先に進め！

◀いくつもの泡が生まれては消え……ない！　その中に混じっている赤い泡がパワーアップカプセルだ。

ステージ3●砂漠

グラディウスシリーズではもうお馴染みの、逆火山などが険しく突き出た火山ステージだ。

グラIIIでは、新たに地震や入り組んだ（迷路のような）構造の地下通路などの要素が加わって、マップの大きさ、難しさもかつてないほど。ちなみにステージの長さは写真を見てもわかるように、他のステージの2倍はある。これはかなりシンドイ。生きている方が不思議なくらいで、前半の要ってところ。グラディウスシリーズの中で最も変化に富んでいる。

わ！地震だ。

ステージの中盤、火山を越えたところで画面が揺れ始める。火山の特徴の一つともいえる地震が何度か起こる。最初は動揺して一瞬怯むが、これはすぐに慣れて何の問題もない。

ただ、この地震によって天井から岩が落ちて来る。しかもご丁寧に砲台つきなので、そこから発射される弾にも気を付けなければならないという二重苦を強いられる。

ここでの武器はレーザーが有効とみた。これなら弾と落石を避けながら、その岩を破壊できるが、その他ではちょっとキツイ。

▶大きな揺れが画面を襲う。ビックリだ！

◀地震の後や大雨の後は？落石に気をつけよう。

▼火山面に入るとすぐに、スクランブルハッチが大量に配備された場所がある。これを素早くかたずけないと画面中敵だらけだ。
画面の前方にいると壁にぶつかってしまうので、ステージが始まって間もなくは前方に行かないようにしよう。

▲グラディウス・シリーズの火山面といえば"逆火山"。もちろんグラIIIでも健在だ。その逆火山と火山が狭くしている背景に、ハッチや砲台のあらし。そのうえ、とにかく長い！　ここまで来れたら十分マニアな奴だ!?

砂竜の体当たり攻撃に気をつけよう。

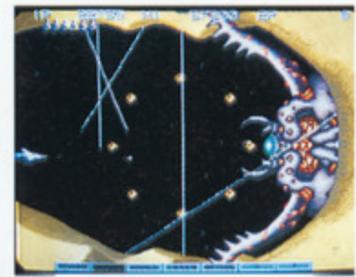
ステージの中盤に砂の中から突然現れ、曲線的に動いてはまた砂の中にもぐってしまう。頭が弱点で数発撃ち込めば死ぬが、なにしろ捨て身の体当たりで迫ってくるだけに油断は禁物。同時にナッチが出てくると、ちょっとキツイ。

ナッチの吐く弾は、のちに3方向に分かれるので気をつけるべし。

▲1度目に現れた時はすぐ地中に戻るが……。

▲この他にナッチもいて、後ろから攻められる

ボスはアリジゴクのようなゴライアス

アリジゴクのような姿でビックバイパーを待ち構えるボス、ゴライアス。弱点は真ん中の目玉らしきもの。ガーバグ、別名クモが糸を引きながら飛んでくるので、それに気をつけながら、急所を狙って攻撃しよう。

◀ガーバグの出す糸は、ダメージを受けないので安心して攻撃しろ。

泡とその中の敵機

ステージの終盤、上下のくぼみから魚の卵のように泡の中に身を潜めた敵が現れる。量が多く、この泡を破っても中の敵は健在。

なお、泡は攻撃をしなくても時間がたてば破れ、中の敵機の攻撃が始まる。しつこい敵にはしつこく攻めるのがポイント。

◀破壊しても破壊しても次から次に現れる。

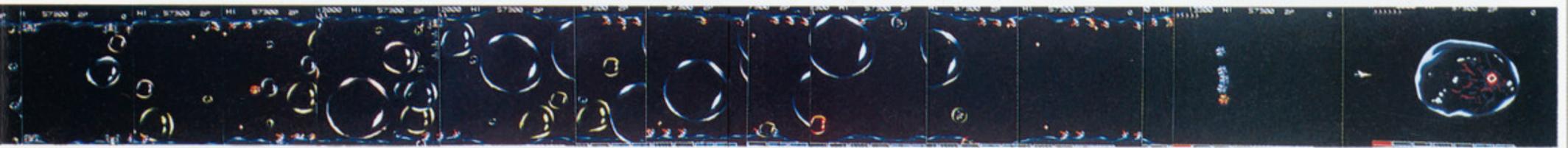
▶こいつを破壊しないでいると自ら泡を破ってビックバイパーを追いかけてくる。泡というよりは、ゴムのような伸縮性がニクラしい。

バブルアイの目を狙え！

ここのボスは、巨大な泡の中に目を持つバブルアイだ。

弱点は目だが、とりあえず泡をへこませてからでないと目にショットを当てることはできない。レーザーを目の前に集中させて攻撃しよう。時間がたつと泡は元の形に復活し、しかも小さな泡を出してくる。

▼時間がたつと、泡を出して表面の回復をはかる。その前に倒したい敵だ。

➔次のページのⒶにつづく

タイプセレクトとエディットモード

グラIIIのこれまでのシリーズとの大きな違いは、パワーアップの種類の多さだ。IIでお馴染みのタイプセレクトの他にエディットモードも加わったおかげで、攻撃の幅がグンと広がった。

タイプセレクトはII同様、4タイプから選ぶ。“？”のゲージはフォースフィールド、シールド、フリーシールドの3つから1つを選択。

新たなエディットモードの方は、個々のパワーアップを自分好みに組合わせることができる、なんとも親切な機能。ミサイル、ダブル、レーザー、オプション……どれを組み入れてもいいわけで、かなり一人よがりなビッグバイパーも作れる。

そしてそのなかに一つ、初お目見えの“！”ゲージ。残機を最高4機までオプションにしてしまうとか、どんなにパワーアップしていてもノーマルショットに戻すとか、上げすぎたスピードをダウンするなど、一風変わった機能が面白い。

▲これはグラIIでお馴染みになったタイプセレクト。

▲新しく加わったエディットモード。最強の兵器は、どれかな？

Ⓐステージ3　前ページからのつづき

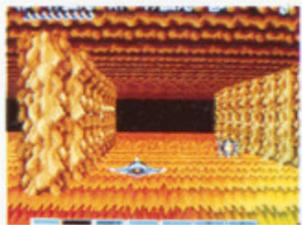
迷路のような洞窟

ステージ3の中盤では画面が下へ大きくスクロールして、地下の巨大迷路のようになっている。

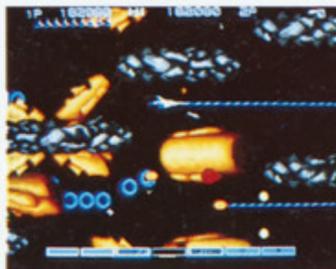
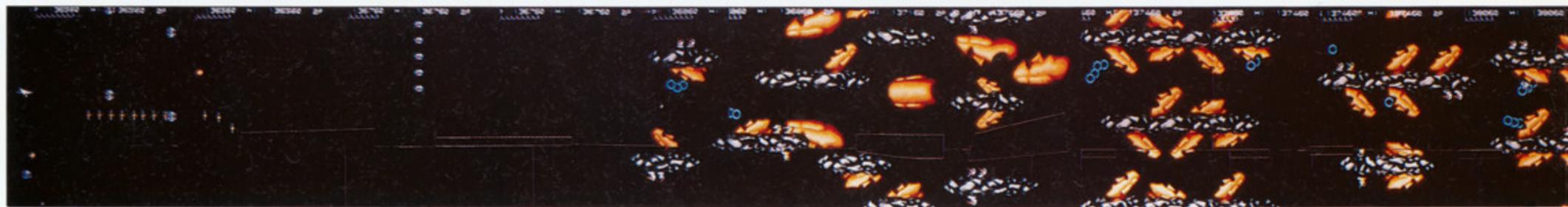
とはいえ、どこを通っても行き止まりになるようなことはない。ただ、ルートによって多少難易度が違うので、自分の力に合ったルートを見つけるべし。

やった感じでは、一番下が難易度もそこそこで、お勧めだ。

ステージ4●3D

いきなり3Dになってしまうのでビックリ。敵が現れないので、壁にだけ気をつければOK。道を覚えれば楽かな？　十分にパワーアップしておくこと！

◀壁にさえ気をつければパワーアップ・カプセルを取り放題。

ステージ5●モアイ

▶上下の動きは無限ループになっている。

最初から最後まで大小さまざまなモアイが現れては消えていく、モアイづくしの面。画面上下がループになっている。クルクル回転しながら迫って来るモアイは、ちょっと楽しいけど、コワレないのだ。

ステージ6●細胞

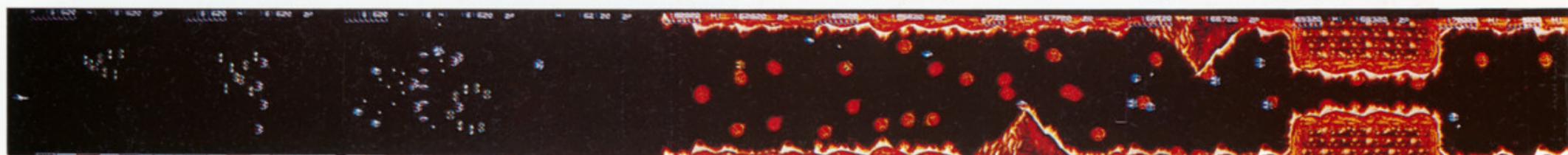
気持ちの悪い触手が、モゴモゴと動きながらビックバイパーの行く手を阻む。先に進むほど、攻撃が激しくなり、後半では復活する細胞壁も現れる。グラII以上に復活が早いのでモタモタしていられない。

ステージ7●溶岩

画面の上下が火の壁に覆われている。ステージを通して火の玉があちらこちらから現れ、ビックバイパーを襲う。特にボスキャラの手前の狭くなっているポイントでは、無傷で通過するのは至難の技。

ビデゲー好きのみなさんへ
極楽VGブラザーズ

岩石に気をつけよう

▼機体の上で岩がグラグラと、今にも落ちてきそうだ。先へ進むのにも勇気がいる。

そして最大の難関に突入／　モグラになりきって画面全部を覆った土を掘り進む。ここにも岩が埋まっていて、下部の支えがないと落下しほーだい。その岩に行く手を阻まれたら、根気よくショットを撃つしかない。

ボスはビックコア

グラディウスといえば、やっぱりこれが出てこなければ……。

今回は装備も強さも大きくパワーアップ。強すぎて手が出ない／

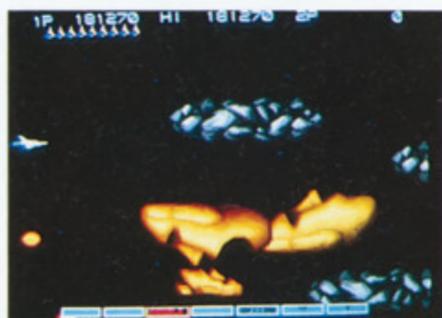
2本の太いレーザーの他に、細いやつも反射させてビシビシ撃ってくるわ、カラに閉ざされコアは狙えないわ、そのコアが3つもあって耐久力があり余ってるわで、パワーアップが十分でないと太刀打ちできない。オプションをうまく使って攻撃しよう。

▲今まで現れたボスの中ではピカイチの強さだ。特にカタイ殻を開いた時に細いレーザーの間に入るのは不可能に近い。

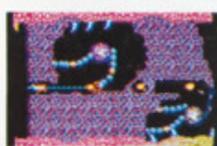
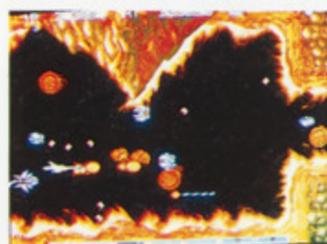
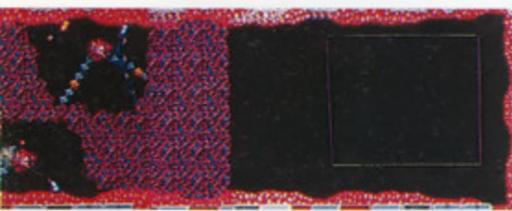
大きなモアイから小さなモアイが

▼小さな（普通の大きさ）のモアイを落としていく。

前半で大きなモアイがグルグル回転しながら現れ、小さなモアイを口から吐き出す。小さいといってもこれまでの見慣れたサイズ。これが地面にくっつくと、今度はイオンリングを吐き出すからたまらない／

モアイにはさまれないように／

回転モアイ像

ステージも終盤になると、画面いっぱいにモアイが列をなして現れる。通り道があるのは初めのうちだけで、最終的にはモアイ像を壊して通り道を作ってからでないと、前へ進めない。ちなみに、ビギナーコースではここがラストステージ。十分難しい／

▲初めのうちは、通路があるのに、この先には道がない。モアイを壊して通路を自力で切り開いて先に進むしかない。それにしてもモアイはカタイ。なかなか壊れないぞ／

◀細胞の復活とビックバイパーの速さの競争だ。

▲この先の少し狭くなった所が難所中の難所。君ならここをどうやって抜ける？

グラⅢのここに気をつけろ!!

ステージ1

ビッグバイパーの前後から飛びかかるナッチに気をつけたい。

特に中盤に現れるナッチは、目の前で弾を吐く。狭い空間でこれをかわすのはかなり大変。触らぬ神にタタリなし……。

▶攻撃にためらいは禁物。

ステージ2

カタイ・多い・大きいの3拍子そろったイヤな泡。破壊すると小さくなって数が増えるからって、攻撃しないわけにはいかない。レーザーとミサイルをうまく使って進んでいこう。

◀泡を破壊すると4つに増える。

▶4つに増えたからといって全部壊す必要はないので、まず目の前を……。

ステージ3

ステージ3には簡単な場所はない／　それでも特に気をつけたいところは、壊れる壁だ。ここで下へ下へと降りてしまうと、最後の最後で行き止まり。上下に余裕をもちながら、岩の揺れに気をつけて進もう。

くらいよ～　せまいよ～

Kちゃんのドンとやってみよう ［第5回］

SPECIAL

スロット
ポーカー
ブラックジャック

MEDAL GAME
ぎゅわんぶらー養成講座だ

今回は、「ぎゅわんぶらー養成講座」と題して、メダルゲーム攻略を集中的に講義してみようと思う。第2回のKドンでも、メダルゲームの1つであるＤＥＲＢＹを特集したが、今回はもう一歩進んでメダルゲームの真髄を究め、プロフェッショナルを目指してテクを磨いてもらいたい。ターゲットは「スロット」「ポーカー」「ブラックジャック」の3大メダルゲーム。これらを総括的に考え、確率的な勝率計算、ツキのバイオリズムをマスターして立派なぎゅわんぶらーを目指してほしい。

さて、それではいつものように心構えから理解してもらおう。まず、メダルゲームが根本的に一般のＴＶゲームと異なる点は、相手が機械であって機械でないこと。ＴＶゲームの相手はコンピュータのアルゴリズムだ。だから弱点や攻略法はある程度読める。メダルゲームのマシンにもコンピュータが組み込まれているが、すべて確率と乱数が支配し、一定の決まりごとはない。つまり、デジタルとアナログの中間的な存在がメダルゲームなのである。てなことで、特に凄いテクニックは存在しない(と思う)。

そこで必要なのがメンタルな部分、気力の充実である。まず第一にいつも冷静さを保って熱くならないことだ。一般的にメダルは、300円で10枚。1,000円で35枚が相場。熱くなってハマってしまえば、100枚や200枚はあっという間に消えてしまう。お金にすれば4～5千円の浪費ということになる。イケイケの場面と引くべき場面を見極める精神状態は、常に保っておくべきである。

そうした精神状態を作り出すためには、経済的な余裕も大切。最初にメダルを購入するときに、ちょっと多めに買う。これがかえって冷静な判断力を生み、いい結果につながりやすい。10枚のメダルでみみっちい勝負を続けていても、貯金がたまる前に破産するのが関の山。大資本を手にしたものが強いという社会原理は、メダルゲームの世界でも真理なのだ。結局のところメダルゲームは、競馬やパチンコと違って現実的な利益を生むギャンブルではない。あくまで「お遊び」だ。いかにその「お遊び」を長く続けていられるかがポイントとなる。大資本が手に入る一発大当たりが一番なんだけど……。

しかし、そんな一発大当たりは当然めったに獲得できるものではない。まず、それだけの勝負ができるまでの貯金を蓄えなければならないし、長時間粘っていられなければ大きなチャンスは到来しない。俗にいう地道な努力ってやつが必要なわけだ（ぎゅわんぶらーの性格に反する行動だが、現実はそんなもんだ）。そこで重視したいのが確率。今回紹介するポーカーとブラックジャックは、確率を頼りに下積み時代を送るのが有効と思われる。特にポーカーではダブルアップという、貧乏人にはうれしい機能が付いているが、これはモロに確率の世界。セオリーどおりに賭けていけば、いい線までいくことだろう。

さて、最後に残された問題は、どの時期にどのゲームで大きな勝負に出るかということだ。まず時期としては最低3桁のメダルを獲得できていることを目安としたい。100枚以上なら、けっこう大きな勝負でも余裕をもって挑める。機種としては勝負の速いスロット、または配当の大きいダービーが狙い目だ。1,000枚単位でお店にメダルをキープできるようになれば、まずはプロの仲間入りだ。

※スロットマシン、ポーカー、ブラックジャックなどのメダルゲームは、ゲームセンターによっては、18歳未満の方はプレイできない場合があります。御了承ください。

TV-PCKER

株式会社シグマ

JOKERが2枚！大物手にチャレンジだ

じっくり腰を据えて楽しめるのがポーカーの特徴。メダル1枚でも、ダブルチャンスを生かせば一攫千金も夢ではない。ツーペア以上が役として認められ、最高のロイヤルストレートフラッシュまで、本物と同じルールでプレイできる。最近はポーカーゲームにも、さまざまな機種が登場しているが、この「TV-POCKER」の特徴は、ジョーカーが2枚含まれていること。ジョーカーは全てのカードの代用として使えるため、役が完成する確率がグーンとアップしているのだ。極端な例でいうと、手札でワンペアしかできていなくても、ジョーカーが2枚揃っていればフォーカードの完成。大物手も比較的ラクに作ることができる。もちろんダブルアップにも有利。このマシンは、めくられた1枚のカードよりも大きな数字（Aが最高）を4枚のカードから引き当てるタイプだが、ジョーカーは最強とみなされる。

ジョーカーを使ってスリーカードの完成だ。

ポーカーゲームの魅力はダブルアップにある。10枚の勝ちでも、ダブルアップを続ければ100枚以上にも……。

さて、それでは実際のポーカーをどう戦えばよいか、少しだけ考えてみたいと思う。まず、最初に配られた時点でワンペアある場合は、もちろんスリーカード、フォーカード狙い。20％以上の確率で完成するはずだ。その他ツーペア、フルハウスの可能性もある。ま、これは誰でもが納得するパターンだな。しかし、フラッシュ、ストレートがあと1枚で完成という場合、どちらが確率的に高いか即答できる人は少ないだろう。これは状況によって異なる。ストレートのテンパイが4567というような並びなら、こちらの方が有利だが、4678というようなアナ待ち状態ならフラッシュに分があるのだ。冷静に考えれば、すぐわかることで、並びのストレートは3と8、それにジョーカーを合わせた10枚のうちの1枚を引けばいい。しかし、穴のストレートの場合は6枚だけ。それに対してフラッシュは、どんな状況でも8枚なのだ。ちょっとトクした気分になってくれたかな？

BLACKJACK

アイレム

コンピュータと相対してカジノ気分を満喫しよう

次に紹介するのはカジノの主役、ブラックジャック。日本のチンチロリンにも匹敵するはまりゲームである。奥義を究めたぎゅわんぶらー達は、必ず単純なゲームへと立ち戻る習性があるようだ。その点でブラックジャックはプロ好みのゲームなのかもしれない。

今回、プレイしたマシンはなかなか本格的だ。中央にディーラー（コンピュータ）のディスプレイがあり、その周囲にプレイヤーのシートが用意される。ほとんどラスベガスのカジノと同じスタイルだ。ディーラーが人ではなくコンピュータになったぐらいの違いしかない。ポーカーやスロットのように1人で相対するのではなく、1台のマシンに複数のプレイヤーが参加して、ちょっとした大人の社交場といった感じなのだ。とはいうものの、そんな雰囲気を他人と楽しんでいる人はいない。たいていの場合はアベックで仲良くといったところだ（という私は編のKと仲良く楽しんでしまったのだが……）。

センターのディーラー（コンピュータ）を中心に、5つのシートが用意される。なかなかゴージャスだ。

さて、前置きが長くなったが、このゲームもルールを解説しておこう。基本的にはカードの数の合計が21以内で多い方が勝ち。その他にAとJでブラックジャック、7を3枚揃えるとスリーセブン、6枚カードを引いても合計が21を超えない6カード、同じく7カード、8カードの特別な役があり、それぞれ5～15枚のメダルがプラスされる。また、配られた2枚のカードが同じ数字の場合は同時に2つの勝負が可能なスプリットペア、2枚のカードが配られた時点でBET数を2倍にできるダブルダウン、親のブラックジャックに保険をかけられるインシュランスなどの特別ルールもある。これらのルールは大きな勝負をするときに重要になるはずだ。まず初心者は、21を考えるべし。15～17あたりをボーダーにしてプレイしよう。

まるで実際にカードが配られるように、モニターの表示もリアル。スピーディに展開するので、となりの人と話す余裕もない？

WINNER CHOICE（スロット）

株式会社シグマ

目指せ！ 一攫千金

風格あるよね。この中に、たんまりとメダルが詰まっているわけだ。しかし、それを獲得するには苦難の道が……。

最後に紹介するのが、一獲千金の最有力候補、スロットマシン。たった1枚のメダルが1,000枚になる可能性を秘めている、魅力いっぱいのゲームなのだ。最近のスロットマシンの特徴は“半キャラずれ”のあること。例えば横に3本のラインがあるとして、画面には出ているけど、どのラインにもかかっていない状態が存在するのだ（つまりラインとラインの中間で絵が止まっててしまうわけ）。だから一見すぐにでも揃いそうな役も、簡単には出ない仕組みになっている。今回チャレンジした「WINNER CHOICE」もそのタイプ。半キャラずれで、惜しいチャンスは巡ってくるものの、大当たりはめったにない。そんなこんなで熱くなってメダルが目減りしていくというパターンなのだ。

スロットは、地道なメダル稼ぎには向かないというのが私の意見だが、それにはこうした理由があるわけだ。1回に賭けるメダルは少ないけれど、勝負は一瞬。チリも積もれば山となるわけで、100枚くらいスグ、短時間のうちにかなりのメダルを使ってしまうだろう。まあ、破産するまでに1回でも大きな役を当てればメデタシメデタシなのだが、そんなに世の中甘くない。現実的には、かなりの枚数をプレイしなければ大物役は実現しないと思った方がいい。てなわけでスロットは、簡単そうに見えてもシビアなゲームなのだ。

今回プレイした「WINNER CHOICE」にもビッグな大当たりが用意されている。3枚賭けで、最高1,000枚。何と333倍の驚異的な高配当だ。判定されるラインは、上中下の横3ラインに斜めの2ラインの計5ライン。しかし、中央に絵がかかっているときは上下のラインには絵がかからないような仕組みになっていて、そのあたりがハマリの原因になる。ただ、1枚賭けでも3枚賭けでも判定されるラインの数は5本で確定されているので、1枚ずつ賭けて遊ぶには適したマシンといえるかもしれない。これこそ具体的な攻略法は何もなし、運だけのゲームだが、流れみたいなものはちょっとだけありそうだと感じた（あくまで感じた程度だよ）。もし攻略法があるとすれば、それはネバリとガンバリ。そのためには、それなりの資金をポーカーやブラックジャックでため込んから挑戦するべきだろう。

以上、代表的な3つのゲームマシンの特徴を十分に考えて自分なりのプレイを楽しもう。

オーッと揃った！スイカちゃん。でも、これでは元は取れない。5ラインもあるから、すぐにでも役が完成しそうだけど、それがけっこうクセモノなんだ。

SPOT 3フロアでメダルゲームが楽しめる

渋谷 ゲームファンタジア

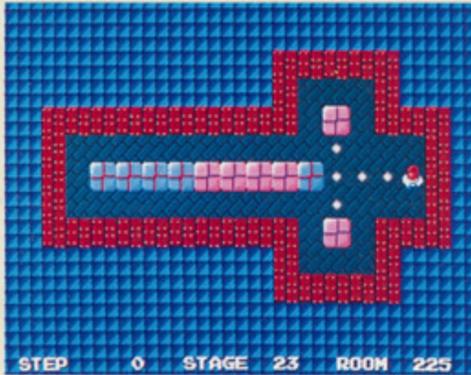
今回、取材でお世話になったのが「渋谷ゲームファンタジア」。以前、ＤＥＲＢＹの取材でもご協力いただいたゲームセンターだ。メダルゲームに力を入れている日本有数のゲームセンターだぞ。何と１～３階の２フロア(敷地もかなり広い)にメダルゲームマシンがズラリと並び、本格的なカジノ気分に浸れる。今回紹介したのは、３機種だけだったけど、これはその中のほんの１部に過ぎない。同じポーカー、スロット、ブラックジャックでも、また違った特徴をもったマシンが数多く用意されている。もちろんビデオゲームの最新マシンもここで体験できる。渋谷という土地柄もあって客層は若く、もちろんお店の雰囲気もオシャレ。カップルも多くて「若者の街の若者のプレイゾーン!!」という感じなのだ。

しかし、真のぎゅわんぶらーを志す読者諸君は、そんなムードに惑わされず、己の道を究めてほしい。このお店には常連のプロフェッショナル達も通い詰めているらしい。メダルを万単位でキープし、複数のマシンで状況に応じてプレイする、そんな彼らを目標に日々是決戦の心意気でがんばってくれ。ただし、18歳未満はプレイできないので注意すること(これはメダルゲームのみ。1階フロアに用意された一般のビデオゲームはプレイできます)。というわけで今回は終わりです。ごきげんよう、さようなら。

文・構成　Ｋちゃん、Ｋ２ちゃん

BEメガ読者プレゼント

★このプレゼントページの応募は112ページの「愛読者カード」に切手を貼って応募してください。
★ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
★希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずにね〃
★締切　1990年3月8日必着
★発表　商品の発送をもってかえさせていただきます。

●公正取引委員会の告示により、当選された方はこの号のほかの懸賞には当選できません。
●製品の性質上、発送に日数がかかることがあります。またゲームソフトに関しては発売予定ですので、製品化されないこともあります。ご了承ください。

①史上最大の倉庫番 3名

メーカー：メサイヤ（NCS）

②スーパーリアルバスケットボール 3名

メーカー：セガ

③重装機兵レイノス 3名

メーカー：サン電子

④ニュージーランドストーリー 3名

メーカー：タイトー

⑤エアダイバー 3名

メーカー：アスミック

⑥THE ゴジラCOMIC 5名

提供：JICC出版局

豪華な執筆陣でおくる、全編ゴジラのオリジナルコミック。JICC出版局より980円（本体951円）で発売中。

★今月のスペシャルプレゼント

イカ天グッズ全10名

Ⓐ Tシャツ1名
Ⓑ ステッカー3名
Ⓒ カセット3名
（没法子、メーファーズ、梅毒ジェラシー）
Ⓓ バッジ2名
Ⓔ キズテープ1名

今回の特別企画プレゼントとしてイカ天グッズを10名様に編集部からプレゼント

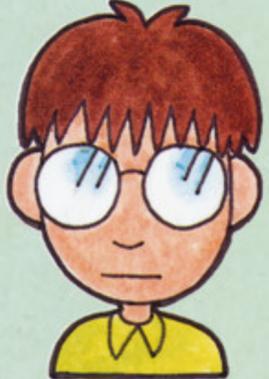
お買い得一本勝負

BEメガ・ドッグレース

先月号から始まったBEメガドッグ・レース。おかげさまで好評につき、今月はカラーページに進出してしまった。吉野家牛兵衛の代わりにサラリーマンゲーム評論家のジャムおじさんを新たに加えてガンガン評価していくぞ。

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせます。そのオッズと犬が多い方が総合評価が高いこととします。なお、コーナーは完成品、及び80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者のみなさん自身ですので、「違うじゃない/」と言われても困ります。1つの参考意見と考えてください。

	1 枠	2 枠
発売日	1月30日発売済	2月24日発売
タイトル	史上最大の倉庫番	ソーサリアン
メーカー・価格	(メサイヤ)NCS 5,200円 PUZ	セガ 7,000円 A/R
紹介	メサイヤ参入第1弾。おなじみのパズルゲームをめがないず。従来の機能をすべて網羅し、更に美術面を強力にした決定版。全250面。	パソコンの人気アクションRPGを移植。10本のシナリオがオムニバス式に楽しめる。数々のユニークなシステムが話題の期待作。
キック内藤	なぜ、メガドライブで倉庫番なのか真意がつかめない。倉庫番がやりたくてハードを買う人はいるのだろうか。パズルは他のハードに任せておくのがいいと思うが…ちょっと極論すぎるかな? **5**	センスのいいグラフィックが妙にそそられる。音色のせいか、サウンドだってバッチリだ。親切な機能が満載なのもうれしい。ただしとても頭を使うゲームなので、小さい子は人気にだまされないよう。 **8**
OLI-X光治	ゲーム内容は昔のパソコン版とほぼ同様の物。操作系がちょっと親切になっていて、遊ぶ側から見ると非常にありがたい。けど、やっぱり昔くささは隠せない。パズル好きにしかオススメはしないな。 **6**	パソコン版からの移植なんだけど、独特のパソコン臭さみたいなものまでそっくり。せっかくメガドライブという高性能マシンを使っているのだから、それなりの改良がほしかった。ちょっと残念だな。 **5**
改造人間I-NO	大昔はPC-8001で30分もかけてロードしてから遊んだのに、今ではこんな手軽になってしまって何だか…。全く良い時代になったものじゃのう。パズル大好き人間には絶対お勧めの作品。 **8**	うーん。出来はいいんだろうけど、パソコン版にハマってる私としては、ゲロゲロに思える。パソコン版を持ってる人は買う必要は無いでしょう。機会があれば、徹底的にけなしてみたいと思う。 **6**
ジャムおじさん	MDならではのグラフィック、クリアするのに何ヵ月もかかりそうなステージ数。ところがこのソフトのウリの部分にさほど魅力が感じられないな。パズルゲーム好きな人にはお勧めする。 **6**	みんな待ってただろ、このゲーム。期待に十分応えた出来になっているから安心してちょうだい。慣れるのに最初は苦労するかもしれないが、すぐに病みつきになってしまうこと間違いない。 **9**

ACT……アクション SHT……シューティング RPG……ロールプレイング ADV……アドベンチャー SLG……シミュレーション

3 枠	4 枠	5 枠
3月2日発売	4月発売予定	3月3日発売
スーパーリアルバスケットボール	**TEL・TELまあじゃん**	**ニュージーランドストーリー**
セガ 6,000円 SPT	サン電子 6,500円 TAB	タイトー 6,500円 ACT
アメリカが舞台のバスケットゲーム。練習、トーナメント戦、ウォッチモードが楽しめる。全米代表8チームが揃いぶみ。	サン電子参入第1弾。好みの面子(メンツ)が組めるノーマル戦の他、腕だめしの段位戦も楽しめる。モデム対応で、通信対戦も可能。	ティキが主人公の、ほのぼのアクションゲーム。ニュージーランドの大自然に仲間を求めてティキは旅立つ。タイトー参入第1弾。
操作性とかスピードとかがとても心地よいけど、ちょっとゴチャゴチャ。全体的に見て物足りない気がする。シンプルと簡易は別モノだと思うのだ。どーしてダンクショットを移植しないの? **6**	ご承知のように、麻雀オンチのボクには分からないのだ。かなりアダルト対象という印象を受けたけど、モデム購買欲になるかは微妙なトコロなんじゃないかなあ。脱衣ものならまだしもね。 **6**	絵の色使いが、一昔前のパソコンゲームしててイイ。特にサンリオ風のキャラクターはきゃわゆい。内容も分かりやすいし、とても取っつきやすいゲームだ。これで、もう少し簡単だったらね。 **7**
リアルかどうかはこの際おいといて、なぜかバスケットをしているという気になれない。ゲームとして割り切らせるのは簡単だけど、実際にそのスポーツをしている気にさせるゲームが理想だと思う。 **5**	電話回線を使用して対戦というアイデアには脱帽。しかしいざ対戦すると、電話代が死ぬほどかかるという点を忘れずに。遠くの人と対戦できるという利点も、電話代を考えると欠点になりかねない。 **6**	画面はすっごくかわいらしくて、とても好きなんだけど、どうも難易度が高くていけない。ビデオゲーム版とMAP構成が異なり、かなり難しくなっているのだ。もう少しやさしくてもいいのでは? **7**
シュートが放物線に見えない。ルールがメチャクチャ。ディフェンスの意味がない。など数えればきりがないほど、大味なゲームだ。ここまでゲロゲロなら、リアルより色モノに走ったほうがよかったな。 **5**	先月のCOP竜とは異なった、本格派麻雀だ。数ある麻雀ゲームの中でも、これほどルール設定が多いのは珍しいなあ。コンピュータはあまり強くないので、通信で対戦とシャレ込みたい。 **7**	ゲームは超難度だが、ティキの仕草があまりにかわいいので、ついはまってしまう。関係ないけど友人に、連射でティキを飛ばすとゆう高橋(死語)なヤツがいる。あなたも挑戦しては? **7**
セガはこの手のゲーム作りは確かにうまい。でも何か物足らない。それはきっとコミカルな魅力だと思う。だって真剣な顔して何時間もプレイする人はまずいないからね。少し残念な作品。 **7**	もともとがパソコンの名作からの移植だけに、1人でも十分に楽しめるゲームだ。それにしても画面いっぱいに感じられる立体感に、MDの高性能さを改めて認識させられた。 **7**	期待のメーカー、タイトーの参入第1弾。MDでは、アレックス以来のメルヘンチックほのぼのゲームだけにファン層の拡大に貢献しそう。でもちょっと難しすぎるのが難点となっている。 **8**

例のRPG大作がどうしても気になっちゃうけど、今月の本命は4Mの2枠。他は見送りっと。どーしてもアクションが好きで、なおかつプロゲーマー級の腕を持っている人には5枠にぜひハマッてもらいたい。

今月は本数が少ないこともあるけど、どうも小つぶが揃ってしまったようだ。パズル好きな人は1枠を狙ってもいいかもしれないが、無理してまで買う必要はないかも。この際だから、過去の名作に手を出してみるのもいいね。

どーも、成人式をむかえて一皮むけたINOです。今月の1枠は、販売後3日で中古ソフト屋の店頭に溢れかえるでしょう。大本命と言われてた2枠からも、危険な香りが漂ってくる今日このごろです。で、5ー1が良いかな。

今月はお小遣いに余裕がある人は2枠のソーサリアンと5枠のニュージーを勧めたい。ない人はソーサリアンに全力を注ごう。スポ好きの人は3枠でもよい。全然ない人はBEメガだけ買うべし。

SPT……スポーツ PUZ……パズル TAB……テーブル A/R……アクションロールプレイング A/A……アクションアドベンチャー ETC……その他

来た、来た、来たぁ！　あのゲームの季節が来た

世紀末パチもん英雄伝説

メガドラマン9X

第3話 戦慄！ 狙われた池袋の街

原作　木川存美
まんが　日高水泳部

激安亀忍者
ビッグガメラ登場

サンシャイン水族館のラッコは身長が1m50もある！すげーでけー

その日…冬だというのに池袋駅前は妙に暑かった

ふーっ暑いスね隊長

お、あの行列は何だ？

原子炉でも過熱してるんとちゃうかね…

あ、ご存知ないんですか？今日は大評判のゲームソフト「ドラぐえ四」の発売日なんですよ

ぞぞぞぞ…

そこのお父さんいかがっスか？三割四割は当たり前田吟てなもんでターッハッハ

激安

じゃあ仕方ない研究のために１つ買ってくか領収書くれよ

隊長いつもそうやってエロ本買ってるやろ！

その夜・基地内

へっへっへわいが買うたんや誰にも貸したらんで

タッタタタラッタ！

ピピピ

シュウウウ…

ピ、ピピピ…

ハレ？隊長まだ起きてたんれすか？

ショウーシュー

うがーっ

キャーッ

さだまさし！

別に さだまさしのつもりは なんだけど まー たまたま 似ちまったのよォ。

キャー 隊長が さだまさしに なったーっ！

うガー！

バリバリ

寝起きのメガドラマン9X（きゅうエックス）突然参上！

本体は そこだ！

した～ッ！

これが寝起き

バキ

ふふふ、さすがは メガドラマン 9X！

貴様は 池袋駅前 ビッグガメラの 店長！

いつのまにいたんだ コイツは

ビッグガメラの 店長とは 仮の姿。私は激安亀忍者 ビッグガメラ！

気が狂うほど 面白いゲームを 売りつけ、地球人の脳を 破壊しに来た

面白い ゲーム？

地球には ファミ○ンや PC○ンジンがある！

ファ○コン？ PCエ○ジン？ ふふふ、そんなもの 怖くはない！

怖いのは メガドライブ… それだけだよ ふふふ

くっ… 巧妙な 宣伝だ！ SEGA様 なんか ちょーだい

よーし、ではこの新開発ソフト「ファイナレ・ファンタシースターIII」を やってみたくはないかな？

ううっ やってみたい！

では 思う存分 するがよい

バーン

ふぁいなれ ふぁんたし

「ファイナレ・ファンタシースターIII」は イトウ少年が勝手に作った パチもんソフトだったのだ！ パチもんをプレイした ビッグガメラは アホになってしまった！

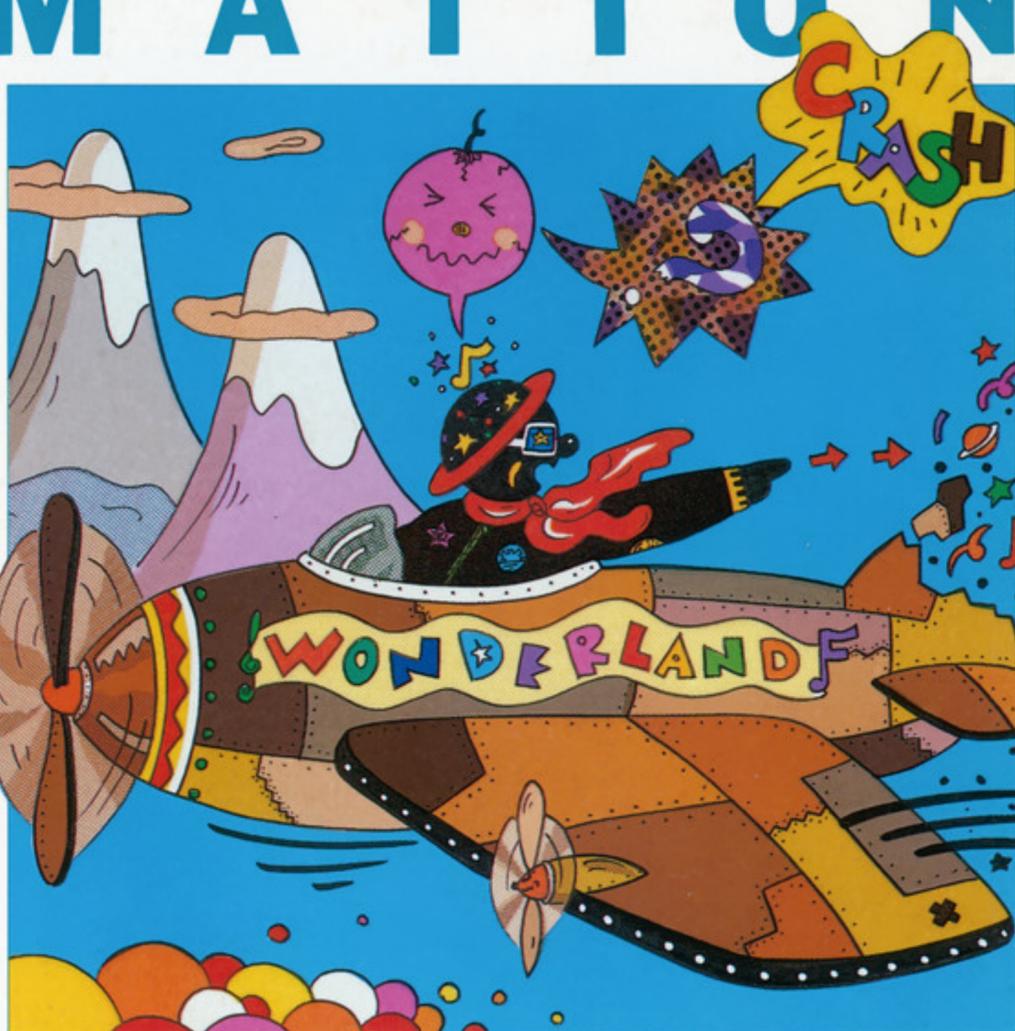
あっぱっぴー

みんなも パチもんソフトや 怪しいソフトには 気をつけよう！

次回、メガドラマン最大のピンチ!?

INFORMATION

これから数号にわたって、本誌に新企画が、いくつか登場します。これらは、今までの連載をモデルチェンジしたものや、新たに企画したもの等様々で、よりいっそうの内容の充実を図ったものです。しかし、こうした新企画も、読者のみなさんに評判が悪ければ、また出直し、ということになります。これからも、アンケートハガキで、どんどん記事の善し悪しを評価してください。
さて、次号は、特集〝最先端技術で次世代ゲームマシンを考える〃です。お楽しみに。

4月号は、
3月8日発売です。

質問テレフォン

質問テレフォンは、本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントなどはお答えしません。

03・230・7689 月曜日～金曜日の午後4時から6時

本誌では、メガドライブのゲームその他一般記事関連の原稿を書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。

【資格】
18歳以上で東京近郊在住の人。ある程度文章力のある人(ライター希望の人のみ)。ゲーム以外にも趣味のある人。
【応募要項】
ゲームやハードに関する感想や批評(テーマは自由)を400字以内(書式自由)にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。
採用の場合はご連絡します。1ヵ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

編集長 川口洋司
副編集長 近藤 裕
編集スタッフ 竹内 亨 白勢房枝 福田信之 桑原 修
大内めぐみ 三浦 孝（スタジオハード）
朝日幸嗣 小林義人（ケイ・ライターズクラブ）
田中成美 田中裕也 吉岡聖乃（メディアミックス）
編集アシスタント 鳥谷博明
編集協力 井上 滋 歌舞山修一 山田淳一 島津泰彦 花島 新 原 頼一
清水秀樹
木川存美 セザール松本 三ツ浦孝志 大内みどり
吉家野牛兵衛（スタジオハード） 折原光治（パルナス）
レイアウト アート・サプライ オフィスアンカモン スタジオ２０３
石原賢二 田辺智代 土井野修清 渡部玉美
蝦名文伸 星 涼二（スタジオハード）
フォトグラフ 蒲生晴夫 鬼頭栄次 佐々木彩子
イラスト 近藤ゆたか 空根チャラカ 徳永 健 日高水泳部
滑子堂本舗 八重樫彩蔵 山本光彦 石原賢二
校正 アレフ **印刷** 大日本印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

別紙アンケートはがきに該当する番号を書いてください。

①性別
①男性 ②女性
②年齢
①10歳未満 ②10～13歳 ③14～16歳 ④17～19歳 ⑤20～24歳 ⑥25～29歳 ⑦30～35歳 ⑧36～39歳 ⑨40歳以上
③学校・職業
①小学生 ②中学生 ③高校生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪技能・労務職 ⑫自営業 ⑬自由業 ⑭アルバイト ⑮無職 ⑯その他
④ゲームマシン利用状況
①1日に1回 ②2日に1回 ③3日に1回 ④1週間に1回 ⑤2週間に1回 ⑥1ヵ月に1回 ⑦ほとんど利用しない
⑤よく読むゲーム誌（何冊でも）
①ファミコン通信 ②ファミリーコンピュータ・マガジン ③マル勝ファミコン ④ファミコン必勝本 ⑤ハイスコア ⑥ゲームボーイ ⑦月刊ＰＣエンジン ⑧マル勝ＰＣエンジン ⑨ＰＣエンジンファン ⑩MSXマガジン ⑪MSXファン ⑫ログイン ⑬コンプティーク ⑭POPCOM ⑮マイコンBASICマガジン ⑯テクノポリス ⑰ゲーメスト ⑱メガドライブFAN ⑲その他
⑥よく読む雑誌（何冊でも）
①少年ジャンプ ②少年マガジン ③少年サンデー ④ヤングジャンプ ⑤ビジネスジャンプ ⑥ヤングマガジン ⑦ビッグコミック ⑧ビッグコミックスピリッツ ⑨モーニング ⑩アクション ⑪ホットドッグプレス ⑫ポパイ ⑬宝島 ⑭その他
⑦本誌を何で知りましたか？
①書店で ②人に教えられて ③雑誌広告で ④その他
⑧当社のゲーム誌を講読したことがありますか？
①BEEP ②別冊・BEEP/メガドライブ
③BEEP/メガドライブ１号
④BEEP/メガドライブ２号
⑤BEEP/メガドライブ３号
⑥BEEP/メガドライブ４号
⑦BEEP/メガドライブ５号
⑧①～⑦のすべて
⑨Beep./メガドライブに対する希望
①隔週刊化する
②定価を下げる
③フロクをつける
④その他
⑩３月以降発売のメガドライブのソフトで買ってみたいものは？
⑪移植してほしいビデオゲームは？
⑫あなたがベストorワーストゲームだと思うメガドライブソフトは？

World of Technology
Tecno Soft

テクノソフトGAL'sクラブ(仮称)誕生!

応募者の中より抽選で500名様にテレカをプレゼント!!

Q1:テクノソフトがこれまでに開発したメガドラ用ソフト名を2つあげて下さい。
Q2:テクノソフトGAL'sクラブ(仮称)にふさわしいクラブ名は何がいいでしょう。

応募方法:ハガキの裏面に、①Q1とQ2の答え②住所③氏名④年齢を書き、右下の応募券を貼って
テクノソフトへお送り下さい。 締切2月28日到着分迄、発送3月下旬

GAL's テレカ
応募券
Beep 2

株式会社テクノソフト 〒857 長崎県佐世保市福石町4-14 Phone.0956-33-5555

BEEP!▶メガドライブ◀
1990 MARCH 2月号増刊冬号
1990年2月20日発行 第6巻2号通巻63号
発行人・孫正義 編集人・橋本五郎
発行㈱日本ソフトバンク出版事業部
〒102東京都千代田区九段南2-3-26
TEL営業03・230・7670 編集03・230・7688
定価480円(本体466円)

Printed in Japan T4911766002480 雑誌17660-2